特別付録 SSF Ⅳ AE Ver.2012公式大会DVD!
平成24年5月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第7号 通巻146号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2012
July
No.146
特別価格
1,180yen
特別付録
●公式全国大会、頂上決戦のベストバウト(7試合)を収録!
●「ヌキ」による実況&出場選手解説コメンタリーを新規追加
●80分の濃密ボリューム
ストクロ完成記念
スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション
2012 CAPCOM公式全国大会 春獄節! ～格闘ひな祭り～
激闘アーカイブDVD
●IKa先生入魂の新連載第二回
「かくげいぶ!」
●全寮制の三国志幼稚園
「恋姫☆ようちえん」
●ビッグスター登場!
「弾幕少女」
●プロゲーマー直伝!
強くなる方法
「ウメハラコラム」
新作
●アークシステムワークスの
最新パズルゲーム
マジカルビート
●最新ネタを駆使して闘いに挑め!
鉄拳アンリミテッド
●アークシステムワークスの
最新パズルゲーム
マジカルビート
●ニコニコ超会議&
全国決勝大会の情報を公開!
闘劇2012
攻略
●カントナのどや顔にしびれまくれ!
WCCF IC 2010-2011 Ver.2.0
●より深い知識を得て戦国の世を勝ち抜け!
戦国大戦～15XX 五畿七道の雄～
●LoV基礎講座――施設の対応と流行対策
LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
●新機体続報&人気機体攻略特集!
機動戦士ガンダム
エクストリームバーサスフルブースト
●攻略はいよいよ佳境へ!
敵データも大公開
怒首領蜂 最大往生
●BEMANI情報満載!
BEAT MAXIMUM
●公募企画に迫る!
「dj TAKA×DJ YOSHITAKAインタビュー」
●アーケードゲーマーによる楽曲&イラストチャレンジ企画
「SOUND VOLTEX FLOOR」
『P4U』バージョンアップでゲーセンが燃えさかる!!
特集
●刷新される対戦シーンに追従せよ!!
ペルソナ4
ジ・アルティメット イン
マヨナカアリーナ
●変更点をチェック!
バージョンアップ詳細ガイド
●驚きの最速攻略!!
全キャラクター攻略
●より詳しくより深く!!
システムマニアックス

PRESENT 賞品

応募締切 2012年6月29日(金)当日消印有効

1. 麻雀格闘倶楽部オリジナルタッチペン(KONAMI提供)5名
2. PSP®BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND(アークシステムワークス提供)2名
3. ぶるれぼマフラータオル(アークシステムワークス提供)1名
4. ぶるれぼTシャツ(L)(アークシステムワークス提供)1名
5. 獣兵衛ミニぬいぐるみ&森利道描き下ろし ラグナNESiCAセット(アークシステムワークス提供)1名
6. 獣兵衛ミニぬいぐるみ&『BBCS2』メインビジュアルNESiCAセット(アークシステムワークス提供)1名
7. 藤ちょこ先生描き下しサイン色紙(編集部提供)1名
8. 怒首領蜂 最大往生スターターセット(基板以外)(ケイブ提供)3名
9. 怒首領蜂 最大往生ポスター(ケイブ提供)3名
10. 萌える!悪魔事典(ホビージャパン提供)1名
11. DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX~X3 SIDE~ Original Soundtrack(KONAMI提供)2名
12. アルカナハート♥はーとふる小冊子(仮)(エクサム提供)2名
13. ニンテンドー3DS(編集部提供)2名
14. 特製図書カード(編集部提供)10名

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

No.146
2012 JULY

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)
©Index Corporation 1996, 2011 Produced by ATLUS

特集 変更点をチェック! 最速かつ、深く、詳しく紹介!

攻略 最新情報からディープな情報まで一挙紹介!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

恋姫☆ようちえん 出張版 by 幸宮チノ

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

バージョンアップでまだまだ熱い!!

**現在ナンバーワン格闘ゲームとしてゲーセンをリードする『P4U』を今月も徹底攻略!!
5月末に実装予定のバージョンアップ情報をはじめとした記事をお贈りするぞ!!**

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

●特殊表記の見方：【 】内はPコンボやA連打コンボでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、SC➡はスーパーキャンセルでのつなぎ、ワンモアB➡はワンモアバーストでのつなぎ、ワンモアC➡はワンモアキャンセルでのつなぎ、｛ ｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

PS3、Xbox360版発売は8月2日に決定……!!

いよいよ家庭用の発売日が8月2日に正式決定。ゲーセンでは味わう事ができないストーリーモードやトレーニングモード、ネット対戦モードなど「家庭用」の格闘ゲームとしてはおなじみのモードがズラリ。特にストーリーモードは全キャラクターで驚きのボリュームが収録予定とのこと。今回は『P4』の主要キャラクターを中心にそのプレビューをお贈りするぞ。

家庭用のネット対戦モードでは細かなマッチング設定が可能なのがうれしい。

家庭用『P4U』ストーリーモードプレビュー

鳴上悠

稲羽市へ戻って来た悠。その夜、マヨナカテレビに映る自身の姿を目撃してしまう。楽しい再会のはずが、一転、再び仲間たちとテレビへダイブする事になる主人公。しかし、いきなりベルベットルームへ招かれ、マーガレットから意味深な言葉を投げかけられる……。

迎えに来てくれた菜々子とともに団らんのひと時。しかしこの夜早くも波乱が。

花村陽介

平穏無事に高校三年生へと進級した陽介。しかし再び流れ始めた"マヨナカテレビ"のウワサにより、一転して再びテレビの中で戦うことに。そこでこの大会は「陽介のために開催された大会」という言葉を突きつけられる。これは一体どういうことなのだろうか……？

陽介に立ちはだかる特捜隊の仲間たち！ だが何かキャラが違うような……？

里中千枝

「警察官になる」という夢を本格的に追いかけ始めていた千枝。しかし、"マヨナカテレビ"の中へ入り探索を進めた千枝は、立ちふさがる仲間たちから別人のような痛烈な言葉を浴びせられ、思わず夢への決意を揺らいでしまう。そんな千枝の前に、ある人物が現れ……？

迷う千枝の前に登場する「ある人物」とは一体だれなのか……。拳を交わして語れ！

天城雪子

ゴールデンウィーク。約束通り稲羽市へと戻ってくる悠のために、雪子は成長の証を見せようと台所で料理の腕をふるっていた。しかし、再び流れ始めた"マヨナカテレビ"の噂をきっかけに、作ったお弁当を持ったまま、テレビの中へダイブすることに。

雪子のお弁当と言えば嫌な予感しかしないが、これが新たな絆へとつながる……？

巽完二

やたらと派手に装飾されたおかしな校舎、急に流れ始めたおかしなプロモーションムービー。「そうか、これは夢だ！」と一人納得した完二は、おかしなクマが開催を宣言する「P-1 Grand Prix」に意気揚々と挑んでいく。そんな中、過去に対峙した「もう一人の自分」が立ちはだかり……？

あみものを楽しんでいた完二の前に現れるおかしな現象。奴は一体だれだ？

新バージョン変更点一覧

バージョンアップを経て、より対戦ツールとして洗練された『P4U』。ここでは主な変更点の一覧を掲載しよう！　特に注目すべき変更点はピックアップして、より詳細に解説するぞ。

変更対象	変更点	内容
システム	連打コンボ	試合終了後に、連打コンボ３段目をヒットさせてもバースト増加ボーナスが得られなくなった
	スキルブースト	使用時、SPゲージ上昇制限を受けた上で、SPゲージ回収するように変更
	恐怖状態	恐怖状態時、投げ抜け不能に
	マックスバースト	使用時のバーストゲージ消費量が68%→67%に。
	SP消費技全般	初段をSP消費技として連続技を開始すると、SPゲージ上昇制限がコンボ中持続するよう変更
	ミニジャンプ	出始めがスキルなどでキャンセル不能に
悠	ジャンプ⬇+A	ジャンプDへのPコンボルートが追加
	ジャンプD	悠が落下するタイミングが早くなった
	しゃがみB	攻撃判定が調整され、硬直時間が少し増加
	ジオダイン（D版）	暗転するタイミングがC版と同じになり、暗転時間が延長
陽介	立ちA	食らい判定が調整された
	しゃがみA	食らい判定が調整された
	足払い	硬直時間が増加
	スクカジャ	立ちB、立ちC、しゃがみC、ジャンプCがジャンプキャンセル対応技に
千枝	立ちB	フェイタルカウンター属性が削除
	脳天落とし（スキルブースト版）	２段目ヒット時の吹っ飛び距離が大きくなった
	全てのスキルとSPスキル	チャージ中、フェイタルカウンター対応技に
	ハイパーカウンタ	チャージ中に攻撃力上昇効果が付加
	ゴッドハンド	初段補正が強くなり、動作終了まで被カウンター扱いに
雪子	しゃがみB	全体フレームが短くなった
	連打コンボ２段目	攻撃発生が少し早くなった
	マハラギ（スキルブースト版）	攻撃発生とペルソナの硬直時間がD版と同じに
完二	立ちB	地上ヒット＆ガード時のヒットバック量が0に 地上カウンターヒット時に相手を引き寄せるように
	ジャンプA	攻撃判定が強化
	地上投げ	ダッシュ慣性がのりやすくなり、ダメージがアップ
	うざってぇ!	攻撃の持続時間が減少し、硬直時間が増加
	掴めっ！（C版）	めくりで入った場合、相手の方向へ向くように変更
	掴めっ！（D版）	待機中はペルソナが無敵に
	巽流ケンカ殺法	攻撃後の降ってくる椅子に関して、ヒットorガード時にSPゲージが上昇するように変更
クマ	各種D攻撃（胡椒博士NEO）	SP回復量が２倍に
	各種D攻撃（デンデン太鼓）	ヒットorガード時にSPゲージが上昇するように変更
	各種D攻撃（物体X）	SP回復量が0に

変更対象	変更点	内容
直斗	運命カウンター	ラウンド開始時の運命カウンター回復速度がアップ
	感圧起爆型メギド（C版）	受け身不能時間が大幅に増加され、同技補正が強くなった
	感圧起爆型メギド（D版）	ガード硬直が少し減少し、爆発部分が相手に当たるまで消えなくなる不具合が修正された
	対S事案用特殊小銃・甲型	ヒット時の魔封効果時間が増加
	対S事案用特殊小銃・乙型	ヒット時の恐怖効果時間が増加
	ムドオン、ハマオン	運命カウンターが０の時において、攻撃ヒット時に相手のバーストゲージが溜まらないようになり、タイムカウントが止まるようになった
美鶴	マハブフダイン	ペルソナが画面外にいる時、発生が遅れるフレームが減少し、ペルソナがワープしない範囲が広くなった
明彦	各種D攻撃	空中の相手に対する引き寄せる力が調整された
	アースブレイカー	空中の相手に対する引き寄せる力が調整された
	サンダーフィスト	明彦の攻撃をガードさせた時、感電効果を付与
	立ちB	同技補正が少し強くなった
	ジャンプB	同技補正が少し強くなった
	ジャンプC	硬直時間と着地硬直が増加し、カウンターヒット時の吹っ飛びが高くなった
	各種スキルからの派生足払い	発生が少し早くなり、動作開始から低姿勢に
	ウェービング（C版）	Lv0コークスクリューなどの派生技が出ないように変更された
アイギス	一撃必殺技	一撃必殺技が連続技で入らないようになった
	モードチェンジ（B版）	オルギアモード解除使用時、オルギアゲージが少し溜まるように変更された
	女神の大盾（C版）	突進中、アイギスの押し合い判定が削除
エリザベス	アイコン	アイコンの位置が調整された
	亡者の嘆き	最低保証ダメージが50%に
	アギダイン（C版、D版）	エリザベスの硬直時間が短縮
ラビリス	アイコン	アイコンの位置が調整された
	アックスレベル	試合終了後に、アックスレベルが上昇しないように変更
	ギロチンアクス	硬直時間の被カウンター判定が削除
	ストリングアーツ“剣”（B版、C版、D版）	ラビリスの全体硬直時間がA版と同様に
	ストリングアーツ“車輪刑”	攻撃発生が短縮
	五式・スラッシュアクス	攻撃前にB+D押しっぱなしで溜め可能になり、最大タメ時は強制カウンターヒット効果、および壁バウンドが誘発される
シャドウラビリス	ギロチンアクス	硬直時間の被カウンター判定が削除
	五式・スラッシュアクス	攻撃発生が短縮
	ブルータルインパクト（A版）	攻撃発生が短縮され、硬直時間が減少

Pick up!!【システム】
SP消費技のゲージ効率が変更

SB技やSPスキルで崩れダウンや長い追撃可能時間を発生させられるキャラは特に注意。以前と比べてゲージ効率に大きく差が出るので注意しよう。

真田のSBダッキング～Aブーメランフックなどは、移動技だが回収制限を受ける。気を付けておこう。

Pick up!!【花村陽介】
スクカジャにジャンプキャンセルが追加

スクカジャ中の各種攻撃がガード時もジャンプキャンセル可能になったことで、一度触れてからの滑空めくりジャンプAなどでの崩しが可能に。

ただでさえ超高速化するスクカジャに強力な崩し性能が付くのは、相手にすれば脅威の一言だ。

Pick up!!【里中千枝】
立ちBのフェイタルカウンター削除

多くのプレイヤーを地獄にたたき落とした立ちBにとうとう裁きが!?　強烈な千枝のラッシュに対して、さまざまな切り返しを狙いやすくなったぞ。

とはいえ千枝自身の高過ぎる性能は未だ健在。カウンター時における千枝側のリターンが少し下がっただけというウワサも。

Pick up!!【巽完二】
うざってぇ!の攻撃持続時間が減少

こちらも多くのプレイヤーを葬り去ってきた凶技。持続減少で、起き攻めを仕掛けたときに相手のクイックエスケープをつぶせなくなった。

出がかりを相手の攻撃に合わせて感電させる使い方は健在。この使用感は変わらないぞ。

Pick up!!【真田明彦】
サンダーフィストの感電効果が強化

相手のガードに関係無く、真田本体で触れれば強制的に感電状態を引き起こせるのは大きな強み。弱体要素が目立つ真田にとって救世主になるか？

サンダーフィストの感電効果時間は1カウントに満たない短いもの。常に相手に触り続けよう。

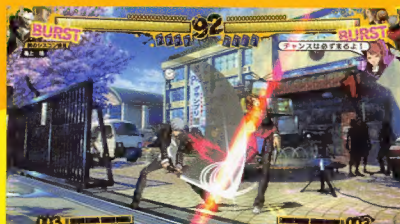
Pick up!!【エリザベス】
亡者の嘆きの最低保証ダメージが増加

最低保障ダメージが大きく上昇したため、コンボの締めに使うダメ押しのダメージがさらにUPした。コンセントレイトを駆使し一気に勝負を決めろ！

亡者の嘆きは画面端に追い込んだ相手にボコスカアタック～亡者の嘆きで連続技になる。

ボコスカに這いよれ！ システムマニアックス vol.2

ガード崩しの主力となるボコスカアタック。今回はその性能を徹底解析。技性能の詳細を知り、使いどころを探れ！

SPゲージを消費せず、相手のガードを揺さぶれるボコスカアタック。動作途中にはガードポイントも存在し、状況次第で大ダメージも期待できる。さまざまな局面で使用できる超重要システムだ。今回は全キャラクターのボコスカアタックの性能を、フレーム単位でタイムチャート化し大解剖！　さらにボコスカアタックをより安全に、アクティブに使用する簡単なテクニックを紹介していく。細かく分けた写真付きなので、立ちガードができず困っている人も必見だ。このシステムをマニアックな視点で理解することで、勝率アップに役立てよう。

ボコスカアタックはキャラクターによって攻撃発生速度、さらには攻撃判定の持続時間が異なるのだ。

しゃがみガード不能属性に加えて、動作途中には相手の攻撃を何発でも耐えるガードポイントが存在。

Let'sボコスカ! タイムチャートでボコスカを知ろう。

ボコスカアタックの基本的な流れは、ボタンを押してから白く光るまでが「予備動作」、白く光ってから攻撃判定が発生するまでが「ガードポイント」があるタイミング。そして攻撃後は硬直が切れるまでガードできないスキとなる。キャラによってガードポイントが発生する時間やガード後の硬直差も違うので、知識として覚えておきたい点は多い。特に硬直差に関しては反撃に役立つので覚えておこう。

ヒット後追加入力可能タイミングでAB同時押し→Cずらし押しで、ヒット時は追撃、ガード時はワンモアキャンセルになる。リスク回避に！

『P4U』掲示板　硬直中が被カウンターのキャラ:クマ、美鶴、アイギス、ラビリス、エリザベス、シャドウラビリス　硬直中がしゃがみくらいのキャラ:陽介、美鶴

鳴上に似た標準的な性能。動作も脚の動きのみなのでさり気なく、ガード崩し能力は高い。ガード時のリスクを抑えるため、SPゲージがあるときに使おう。

レバーである程度挙動を操作できるため、めくりや投げ抜けつぶしに役立つ。動作が大きいので中段攻撃よりも、めくりを利用したガード崩しに。

攻撃発生が極端に遅いものの、空中判定に移行するタイミングが早い。レバーで挙動は操作できるが、見切られやすいので無理に使うことはない。

サイクロンレベルによって攻撃発生が変化。Lv.3になると全キャラ中最速の発生になる。攻撃判定の持続も長く、バックステップにも当たりやすい。
※数字はサイクロンレベル0のもの。ほかのレベルは欄外参照。

攻撃発生は遅く空中へ移動するため見切りやすいが、ガードポイントの持続時間が長く、空中判定になるタイミングも早い。相手の不意を突いて使おう。

攻撃発生の数値自体は遅めだが、斧を振り下ろすまでの動作が小さく、点灯後11フレームで発生するので、動きを見てからガードするのは難しい。

攻撃発生は極端に遅いものの、予備動作にほとんど動きが無いため、早く感じる。ガードポイントが長いので、暴れつぶしにも使用できる。

性能自体はラビリスと全く一緒。ガード崩し能力は高く、アステリオスとともに攻撃を仕掛けられるので、リスク無くガードを揺さぶれるのが強み。

『P4U』掲示板 **真田のサイクロンレベル別性能リスト:**(Lv.1)予備動作1～16、ガード判定17～25、発生25～33、硬直34～57、硬直差-14　(Lv.2)予備動作1～15、ガード判定16～24、発生24～32、硬直33～56、硬直差-14　(Lv.3)予備動作1～13、ガード判定14～22、発生22～30、硬直31～54、硬直差-14

投げを制する者が『P4U』を制す!!

遅め投げ抜けはもはや時代遅れ!

ピンチをチャンスに!!

先月号で紹介した相手の投げに対して遅めに投げ抜けを入れる「遅め投げ抜け」は、比較的安全に相手の投げ&打撃の二択攻撃を抜けることができるが、そこを狙った「投げ抜け釣り」の行動に弱く、動作中は被カウンター状態になるため投げをくらうよりはるかに痛い連続技を受けるリスクがある。また、投げの対に使われる打撃は発生が早い小技の場合が多く、投げ抜けよりもジャンプやミニジャンプで回避してしまう方が安全だといえる。

これらを複合した「最速でハイジャンプを入力しつつ、即座に空中投げを仕込む」テクニックが非常に有効だ。相手の打撃はハイジャンプで切り抜けられるor空中くらいで済ませられることが多く、相手の「投げ抜け釣り」がジャンプだった場合は、そのジャンプを空中投げで逆に狩れるのだ。

相手の攻撃がしゃがみA主体の場合はミニジャンプでターンを奪える。

ハイジャンプは上昇速度が早く、相手の攻撃に引っかかりにくいのだ。

この状態は完全に死亡フラグ。律儀に投げ抜けをしようとして逆に痛い目を見たことがあるプレイヤーは少なくないはず。

ハイジャンプ昇り空中投げが決まったときは、位置を入れ替えることもできる。端付近なら一気に相手を追い込めるのだ。

通常投げの性能を生まれたまんまの姿で公開!!

投げ動作

通常投げは成立までに4フレーム間の予備動作があり、5フレーム目に投げのつかみ判定が出現する。このフレームは最も早いA攻撃と同じ速度なので、A攻撃の発生が遅いキャラクターは密着であれば通常投げを暴れに使うのも状況次第では悪くない。代表的な例として、美鶴のクー・ドロアを直前ガードすることに成功して美鶴が密着している状況などだ。クー・ドロアはA版、B版、SB版のすべてが動作終了まで被カウンター状態なので、相手に好き放題させないためにも積極的に仕掛けていきたい。また、投げの成立するフレームは発生から3フレーム間持続する。これを利用して、相手の起き上がりに投げを直接狙う場合や小技から当て投げを狙う場合は少しだけ早めに投げを出しておこう。相手の投げ無敵が切れた瞬間を最速で掴みやすくなるぞ。

投げ抜け

相手の通常投げが成立してから15フレームの間にこちらも通常投げを入力することで、相手のつかみ動作を振りほどくことができる。これが投げ抜けだ。投げ抜けが成立すると、少しだけ距離を離しつつ投げ抜けをした側が2フレーム有利となる。この距離は鳴上や美鶴のようにリーチが長いキャラにとっては有利な間合いで、真田や完二のようなリーチが短いor機動力が低いキャラにとっては不利な間合いとなる。また、投げ入力後16フレーム以内なら相手に投げられても投げ抜けができる。ただし、被カウンター状態になっているときや恐怖状態に陥っているときは投げを外すことができないので気をつけよう。特に恐怖状態を付与しやすいエリザベスを相手にしたときは投げからの追撃も、投げと見せかけた打撃からのコンボも非常にダメージが大きいので注意。

投げのフレーム概用	
1~4フレーム	予備動作
5~7フレーム	成立モーション(雪子は7~9F、真田は6~8F)
8フレーム~	硬直(真田のみ9F~)

※ただし完二をのぞく

打撃との相打ち時

通常投げの成立と相手の打撃の攻撃判定が互いに同着した場合は、相手が投げ間合い内であれば通常投げが一方的に勝つ。この場合はカウンターが成立している場合がほとんどなので相手は投げ抜けができず、キャラによっては追撃が可能になるのでかなりリターンが高い。特に最速の小技を持たないキャラに対して、図々しく若干の不利フレームからラッシュを継続しようとする場合に起こりやすく、投げを入力する側にもつぶされるリスクを背負う覚悟は必要だが、狙う価値はある。

まずは投げを仕掛けるための予備動作。打撃に対して無防備かつ被カウンター状態なので闇雲に暴れで投げを使わないよう注意しよう。また、この状態のときに相手の通常投げが成立した場合は自動的に投げ外しが発生する(被恐怖状態時をのぞく)が、過信は禁物だ。

4フレーム間の予備動作を経て、この成立モーションに移行する。この段階で相手が投げ間合い内かつ投げられる状態であれば、相手に投げを仕掛けることができる。ガード硬直中やジャンプの移行フレームを投げることはできないので、タイミングよく仕掛けよう。

何らかの理由で投げが成立しなかった場合はこの硬直状態へ移行する。硬直時間はかなり長く、完全に無防備かつ被カウンター判定なので投げを空振りしてしまった場合はかなり危険。特に相手が投げ漏れを狙っていた場合は大惨事になってしまうので覚悟を決めよう。

LABRYS

ラビリス

CV:竹達彩奈

アリアドネ

若干の強化ながら、ほとんどバージョンアップの影響を受けないラビリス。今月の記事は、ダメージ重視の連続技でなく、起き攻めや新しいつなぎに焦点を当てて構成してみた。これで攻めのバリエーションを増やしていこう。

text:OYZ

ストリングアーツ"車輪刑"を活用しよう

ギロチン・エアリアル(SC)Dストリングアーツ"猛獣"のお決まりの連続技は、リバーサルバーストに弱い。画面端だと硬直に反撃を喰らうほどだ。そこで最期のスーパーキャンセルをストリングアーツ"車輪刑"(以下：車輪刑)にしてみよう。一点読みになるが、相手のリバーサルバーストを無敵時間で回避してヒットさせることができる。タイミングによっては相打ちになるが、その時も反撃が可能で、たとえ読みが外れても、相手の跳ね起きに重なるのでリスクは少ない。

また、ギロチンアクス・エアリアル(SC)"車輪刑"の連係は連続ガードになった。空中ダッシュ【A→C】(C)ギロチンアクス・エアリアル(SC)車輪刑と強引にガードさせて攻めても良いだろう。

リバーサルバーストで割り込まれやすいラビリスの連続技。そこで一点読みだがストリングアーツ"車輪刑"を出してみよう。

D・D締めで起き攻め強化

連続技中にDを組み込むと追加Dによる起き攻めが可能だ。多段の飛び道具を重ねつつ、ラビリスが自由に動けるため非常に強力で、状況に左右されにくい安全な起き攻めが期待できるのだ。

様子見しつつ攻めるなら、空ジャンプや前ダッシュ後にガードし飛び道具だけを重ねる。この場合、割り込みの逆ギレアタックや無敵技をガードできる。通常割り込みには、飛び道具がヒットし連続技がつながる。積極的に崩すなら、空中ダッシュBと前ジャンプ→着地下段でOKだ。

追加Dを重ねていく起き攻めが非常に強力。前ジャンプ→ガードなどをおり交ぜて、様子見することも可能だ。単調にならないように、相手をうまく幻惑していこう。

連続技

Ⅰ (画面端／アックスレベル4以上)ボコスカアタック〜ラッシュ→Dフィニッシュ(フェイタルカウンター)→【A・A→しゃがみC(1段目)→D】(C)Bギロチンアクス(2段目のみヒット) ダメージ:2698

Ⅱ (カウンターヒット限定／アックスレベル3以上)立ちB→ボコスカアタック〜ラッシュ→Cフィニッシュ(フェイタルカウンター)→ジャンプB(J)【B→C】(C)Bギロチン・エアリアル ダメージ:3125

Ⅲ (画面端／カウンターヒット限定／アックスレベル5限定)【しゃがみB→しゃがみC×4】→ジャンプ【B→B】(J)垂直ジャンプ【B→C】(C)Bギロチン・エアリアル(SC)Dストリングアーツ"猛獣" ダメージ:7167

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				立ち攻撃。始動は早くない
立ちA中にA				立ちAからの簡単連続技
立ちA中にA中にA				そのままA連打でさらに連続技へ
立ちB				タメると性能が変化
立ちC		○		∞の軌道で動く飛び道具を出す
立ちD		○		飛び道具をばら撒く
立ちD中にD		○		立ちDから連打でさらに飛び道具をばら撒く
↓+A				発生の早い攻撃。3回まで連打可能
↓+B				斧を振り上げる。対ジャンプ攻撃属性を持つ。
↓+C		○		相手を打ち上げる。発生は遅いがダメージは高い
空中でA				下方向に強いジャンプ攻撃
空中でB				広大な攻撃範囲をほこるラビリスの主要技。フェイタルカウンター対応技
空中でB中にB				ジャンプBから相手ガードorヒット時のみ追加攻撃を仕掛ける。フェイタルカウンター対応技
空中でC		○		空中に浮遊し、複数回の攻撃判定を持つ攻撃を繰り出す
空中でD		○		前方に飛び道具を打ち出す。低空で仕掛けると強力
共通技				
A+B				斧を振り下ろす中段技。発生は早め
↓A+B				足払い。スキルなどでキャンセル可能
C+D				斧で相手をつぶす投げ技
空中でC+D				空中投げ。壁近くなら壁バウンドを誘発する
逆ギレアクション				
五式・スラッシュアクス	B+D			アーマー判定のある無敵技
スキル				
チェーンナックル	↓↘→+AorB		★	ヒットorガード時は前方移動に派生可能
ウィンチダッシュ	チェーンナックル中→			前方に高速ダッシュを行う
ブレーキング	ウィンチダッシュ中←			その場でブレーキを行う
追加攻撃	ウィンチダッシュ中AorB		★	A版が中段攻撃、B版が下段攻撃
ギロチンアクス	↓↙←+AorB		★	2段目が中段攻撃
ギロチン・エアリアル	空中で↓↙←+AorB		★	回転攻撃→振りおろし攻撃→着地時の衝撃派で攻撃する3段技。出す高さによって衝撃派の大きさが変わる。振りおろし攻撃は中段判定
ストリングアーツ"剣"	↓↓+AorBorCorD	○		攻撃判定が縦に長い飛び道具。A〜Dボタンの使い分けで攻撃位置が変化。タメ可能で、ヒット時は相手を捕縛
SPスキル				
ストリングアーツ"猛獣"	↓↘→↓↘→+CorD	○		突進技。D版は攻撃後斧レベル初期状態になる
覚醒SPスキル				
ストリングアーツ"車輪刑"	↓↙←↓↙←+CorD	○		ヒットorガード時超有利
ブルータルインパクト	↓↙←↓↙←+AorB			ガード不能攻撃。B版は攻撃後斧レベル初期状態になる
一撃必殺技				
ストリングアーツ"異端審問"	↓↓+C+D	○		打点の高い飛び道具

※Pの項目に○があるものは、ペルソナが動かせる状態でのみ使用可能。
※SBの項目に★マークがついているものはスキルブースト対応技。(ボタン同時押し)

CLOSE UP!

ギロチン・エアリアルのカス当て

空中連続技中でもギロチン・エアリアルの初段を空振りさせて、2&3段目を当てるとバウンドする。バウンドすればその後追撃が可能だ。2段目の斧の先端を当てるようにしよう。

例えば、ボコスカアタック〜ラッシュ(最大ヒット)→Cフィニッシュ→【B→B】(J)前ジャンプAギロチン・エアリアル→ダッシュ【A・A・A】(C)Aギロチンアクス。【B→B】で壁バウンドさせ、早めにAギロチン・エアリアルを出して初段を空振りするのがキモだ。

初段を空振りさせつつ、2段目を当てるのが難しい。前ジャンプのタイミングで調整しよう。

エリザベス

CV:沢城みゆき

タナトス

今回のバージョンアップでは、ゲージ効率部分に若干の修正が入ったほかには大きな変更は無し。美鶴、直斗など、苦手キャラクターの弱体化で、相対的に強くなることが予想される。最強エリザで暴れまくれ!!

text:よるよる

ダメージを与えるポイントを増やす

エリザベスの最も分かりやすい勝利パターンは、連続技を決めて大ダメージを与えつつ、感電や恐怖などの状態異常が付着しているところに次の攻めを成功させること。即戦力となる、けん制の立ちB、ガードを揺さぶる立ちDからのコンボ以外にも、打点の高い技をかいくぐるように脚払い©SBマハガルダインをヒット確認しつつ狙ったり、安易な飛び込みやジャンプキャンセルを使った連係にジャンプB→ジャンプC©SBマハガルダインといった、攻めっ気を出した相手にカウンターを狙える技からの連続技も習得しておこう。SBマハガルダインの後は地上技から空中コンボに持ち込もう。

足払いの先端部分がヒットしたときは、SBマハガルダインがつながりにくい。狙うときは、距離確認を怠らないように。

画面端から逃さないように攻める

エリザベスは、画面中央からでもダメージの高い連続技を狙えるのが強みだが、画面端に追い込んだ際は、その連続技や連係がさらに強力になる。連続技を決める際は、相手を端に追い込むことを意識し、画面端での攻めは、端を維持することと状態異常を付加する連続技を重視するといい。位置が入れ替わりやすい、立ちD始動のコンボは、タナトスが相手を放り投げた瞬間に立ちB→脚払いで追撃したり、相手が吹き飛んできたところを垂直ジャンプ下り際のジャンプAで追撃するといい。こうすることで、相手が逆側に吹き飛んでしまったり、コンボ始動時に端との距離が離れるということが少なくなる。

立ちD後は、相手の状態に関わらずコンボを決められるのが理想。垂直ジャンプAなら、多くの状況で安定した追撃が可能なはず。

連続技

Ⅰ (画面端付近)投げ(フェイタルカウンター)→立ちB©Dマハガルダイン→しゃがみA→立ちC→しゃがみC©Bマハジオダイン→しゃがみA→立ちC→しゃがみC©Bマハブフダイン→ジャンプC　ダメージ:4510

Ⅱ　立ちD→バックジャンプ→降り際ジャンプA→A→立ちC→しゃがみC©Bマハブフダイン→SBマハジオダイン　ダメージ:3470

Ⅲ　立ちB (フェイタルカウンター)→立ちC©Aマハブフダイン→立ちB→しゃがみB©Dマハガルダイン(↓入れ続ける)→しゃがみA→立ちC→しゃがみC©Bマハジオダイン→足払い©Dマハガルダイン　ダメージ:4210

Ⅰは画面端での投げから狙う連続技。相手が恐怖状態に陥っていれば、狙う機会が多いはず。Ⅱは立ちDからのお手軽連続技。立ちB→足払い©Dマハガルダインに自信が無い場合はこちらを使おう。Ⅲは恐怖状態の相手に狙いたい連続技。スキルゲージを使わずに大ダメージを与えつつ、恐怖状態に持ち込めるので、その後の攻めで投げや亡者の嘆きを狙いやすくなる。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				発生は遅いがリーチは長い。ジャンプキャンセル可能
立ちA中にA				連打コンボの2発目。ジャンプキャンセル可能
立ちA中にA中にA				連打コンボの3発目派生。スキルゲージがある場合は、追加Aで自動で消費して追撃へと移行
立ちB				リーチが長く、主力となるけん制技
立ちC		○		タナトスが2回連続で斬撃を仕掛ける
立ちD		○		投げ抜け不能の投げ技。ヒットすると恐怖状態にする
↓+A				立ちAよりも攻撃の発生が早い
↓+B				対空迎撃として重宝する。ジャンプキャンセル可能
↓+C		○		相手を恐怖状態にする。一度だけその後の斬撃系攻撃の攻撃力アップ
↓+D		○		地面に毒を撒き散らす。ダメージはゼロ
空中でA				空中で横方向に強い攻撃をくり出す
空中でB				空中で横方向にリーチの長い攻撃をくり出す
空中でC		○		空中からタナトスが下から前方をカバーする斬撃をくり出す
空中でD		○		Dの空中版。空中の相手のみ投げる事ができる
共通技				
A+B				中段技
↓+A+B				足払い
C+D				相手を恐怖状態にする
空中でC+D				相手を恐怖状態にする
逆ギレアクション				
シャッフルタイム	B+D			無敵移動投げ技。ヒットすると自分のSPゲージに応じて相手にバッドステータスを付加(魅了or毒or恐怖or混乱)
スキル				
マハジオダイン	↓↘→+AorB (空中可)	○	★	レーザー。SB版は感電付加
マハブフダイン	↓↙←+AorB	○	★	相手を打ち上げて氷結状態にする。SB版はペルソナのみアーマー無敵
マハガルダイン	↓↘→+CorD (空中可)	○	★	周囲に風の渦を発生させる。レバーで操作可能
マハラギダイン	↓↙←+CorD	○	★	画面全体に炎を出す
SPスキル				
コンセントレイト	↓↘→↓↘→+AorB			覚醒状態になるまで自らのHPを減らす。HP減少量に応じてSPが増加
マハンマオン	↓↘→↓↘→+C	○		相手の足元に即死攻撃を発生させる
マハムドオン	↓↘→↓↘→+D	○		上空に即死攻撃を発生させる。地上の相手には当たらない
覚醒SPスキル				
ディアラハン	↓↙←↓↙←+AorB	○		HPを回復する
亡者の嘆き	↓↙←↓↙←+CorD	○		投げ技。恐怖状態の相手に大ダメージ。恐怖状態でない相手は恐怖状態にする
一撃必殺技				
メギドラオン	↓↓↓+C+D	○		当て身技。当て身を3回成功すると発動する

CLOSE UP!

スキルゲージを有効活用せよ

エリザベスはスキルゲージが自動増加していくため、闘いの流れによっては、ゲージを持て余した状態に陥ることも少なくない。そんな状況でオススメしたいのが、マハジオダインのワンモアキャンセル→エリザベス本体でダッシュして攻めを継続という連係。この連係は、攻め込むきっかけとしてはもちろん、連続技や連係を終えた後に仕掛ければ、強引に攻めを継続できる。動きが素早くてとらえにくい花村や千枝戦、通常技の相性が悪いクマ戦などで積極的に活用してみるといい。

ガードさえさせられればそのまま攻められるのがこの連係の強み。ゲージの量と相談して使うといい。

シャドウラビリス

CV:竹達彩奈

アステリオス

究極の起き攻め特化キャラクター!!　アステリオスとの同時攻撃をループさせ、一気に相手の体力を奪い去れ! 低い体力と切り返し能力に付け込まれる前に、ワンチャンスをモノにして、相手をメチャクチャにしてやろう。

text:JOKER

とにかくアステリオスとの同時起き攻めが強烈。その瞬間にすべてをかけろ!

常時出現したままのアステリオスはDボタンでのガード動作を取っていない限り一定以上のダメージを持った技に耐えることができず、耐えられなかった場合はペルソナゲージを一つ消費して一度地中に引っ込んでしまう。加えて相手はアステリオスさえ攻撃すればその技はヒット扱いになるためジャンプキャンセルや次のペルソナコンボに派生することができるため、常時アステリオスが出現していることにはリスクが常に伴う。そのため立ち回りではいかにアステリオスを守りつつ、起き攻めの状況まで持っていけるかがカギになる。機動力が低いキャラにはしゃがみCをばら撒きつつ、遠距離主体のキャラや機動力が高いキャラには↑+Cで一度アステリオスを地中に埋めて攻撃されないようにしてからジャンプBを主体に攻め込む機会を伺っていこう。また、本体での攻撃に成功した場合も自分のペルソナゲージ残量は必ず把握しておくこと。相手のバーストゲージがある場合にペルソナゲージが残り1の状態でアステリオスを絡めたコンボを狙うと、アステリオスの予備動作中に相手のリバーサルバーストを食らってペルソナブレイクを引き起こしてしまう。この場合は連打コンボや【しゃがみA→立ちB】(C)ギロチンアクスで相手がバーストを吐き出すまで我慢しつつ、ギロチンアクスにアステリオスの攻撃を仕込んで起き攻めを仕掛けていこう。この場合は大屠殺を仕掛けつつ相手のジャンプ逃げを狩るように動くのがオススメだ。

ペルソナブレイク中はバースト不能なので非常に危険。ブレイクされやすい上に低体力なので運が悪いと一瞬で蒸発することも

【立ちA→立ちA・A】(C)Aギロチンアクスから、空中振り向きバックダッシュジャンプAを仕掛ける起き攻めはなかなか強力だ

連続技

Ⅰ　C大屠殺→ハイジャンプ→Aギロチン・エアリアル(1hit)→ジャンプA(C)Aギロチン・エアリアル　ダメージ:2696

Ⅱ　【立ちB(フェイタルカウンター)→ボコスカアタック~ボコスカラッシュ~Cフィニッシュ】→C地獄の業火入力→Aギロチン・エアリアル→地獄の業火ヒット→ダッシュ→ジャンプB(J)ジャンプA(C)Aギロチン・エアリアル　ダメージ:3339程度

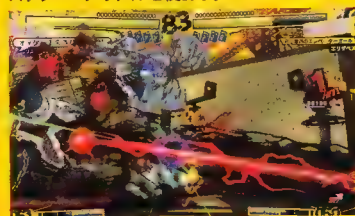
Ⅲ　Aギロチン・エアリアル(2段目)(SC)Dティタノマキア(バッファローハンマー→C入力)→ダッシュ【立ちA・A・A・A】→バッファローハンマーヒット→垂直ハイジャンプBギロチン・エアリアル→Cヒット→ティタノマキアヒット　ダメージ:2650

Ⅰは起き攻めなどで大屠殺から相手が吐き出される瞬間にギロチン・エアリアルの衝撃波を重ねよう。Ⅱは反撃などに利用できる連続技で、ボコスカフィニッシュを↓↘→+Cと入力するのがコツ。Ⅲは着地寸前にティタノマキアを出すと、硬直がキャンセルされることを利用した。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				軽く斧を振って攻撃する。ヒットガード問わずジャンプキャンセル可能
立ちA中にA				斧を振り、相手を浮かせる
立ちA中にA中にA				大きく斧を振り上げ、更に相手を浮かせる。発生が遅く割り込まれやすい
立ちB				斧で前方を切り払う。空中ヒット時は相手を斜め下に吹き飛ばす
立ちC		○		アステリオスが正面にパンチを放つ。リーチが長い
立ちD		○		アステリオスがガード動作を行なう
↓+A				斧の柄で攻撃する下段技。連打不能
↓+B				少し前進しつつ斧で切り上げる。発生が非常に遅い点に注意
↓+C		○		上空に炎をばら撒いて攻撃する。密着付近では地上の相手にもヒットする
↑+C		○		アステリオスが地面に潜り、打ち上げ効果のあるパンチを繰り出す
空中でA				下方へ向けた蹴り。めくり判定がある。
空中でB				斧を振り回す。非常に攻撃範囲が広い
空中でB中にB				横方向に斧で切り払う。画面端付近では壁バウンドを誘発する
共通技				
A+B				前方へ斧を叩き付ける中段技。リーチが長い
↓+A+B				前方へ少し滑るような足払い。キャンセル不能
C+D				相手をその場に叩き付けて斧で突く
空中でC+D				相手を大きく吹き飛ばす。画面端付近では壁バウンドを誘発する
逆ギレアクション				
五式・スラッシュアクス	B+D			リーチの長いアーマー判定付きの斬り上げ
スキル				
ギロチンアクス	↓↙←+AorB		★	2段目が中段の斧振り下ろし
ギロチン・エアリアル	空中で↓↙←+AorB		★	回転攻撃→落下攻撃→着地時の衝撃波攻撃の3段技。落下攻撃は中段技。技を出した高さで衝撃波の大きさ、ヒット時の効果が変化する
地獄の業火	↓↘→+CorD(空中可)	○	★	アステリオスが前方にビームを放つ。一定時間後、着弾地点に火柱が上がる
バッファローハンマー	↓↙←+AorBCorD(空中可)	○	★	アステリオスが大きく振りかぶった腕を地面に叩き付けて衝撃波を発生させる。腕部分と衝撃波部分に攻撃判定が存在し、衝撃波部分は射程無限の下段技
大屠殺	←タメ→+CorD(空中可)	○	★	アステリオスが前方へと襲い掛かる投げ抜け不能の投げ技
SPスキル				
支配への反逆	↓↘→↓↘→+CorD(空中可)	○		アステリオスが地面にパンチを叩き込む広範囲攻撃
覚醒SPスキル				
ブルータルインパクト	↓↙←↓↙←+AorB			大きくタメた後に前方へと突進する
ティタノマキア	↓↙←↓↙←+CorD(空中可)	○		暗転中に3つまでペルソナ攻撃を予約入力しておくことで、暗転後に自動再生する。再生終了後は画面全体に火柱を吹き上げる
一撃必殺技				
ゲート・オブ・ラビュリントス	↓↓↓+A+B後↓↓↓+A+B	○		一撃必殺技を出すための予備動作。発動中に再度コマンドを入力することで投げ抜け不能の投げ攻撃を行なう

CLOSE UP!

多彩な起き攻めを仕掛けよう

シャドウラビリスの強みは多彩な起き攻めを状況やキャラ別に選べること。基本的には【立ちA→立ちA・A】(C)Aギロチンアクスで空中振り向きバックダッシュで相手を飛びこさせる位置でダウンを奪い、大屠殺でガード&クイックエスケープをつぶしつつ相手のジャンプに対して対応するように動いていこう。SPゲージが欲しい場合は連打コンボの3段目を↓+ACと入力してテーラの噴炎につなぎ、ダッシュで相手の裏に回りつつジャンプA(J)ジャンプA(C)Aギロチン・エアリアルを使おう。

相手をシャドウラビリスとアステリオスで挟み込んだときの起き攻めはC地獄の業火からガードを揺さぶろう

対戦攻略

天城雪子 コノハナサクヤ

急所ともいえる立ちA・Aが連続ガードになり、立ち回りの安定度が大幅に上昇した雪子。得意な距離での戦いを展開しよう。

text:REBELLION

有利な状況を作るポイントを紹介

雪子の通常投げは画面中央だと追撃できず、相手もダウンしないので攻め込みにくいと思いがち。だが、通常投げで発生する回転のけぞり後は、相手が一定時間ガードしかできないため、通常投げ→最速ダッシュ→空中ダッシュジャンプAと連係すると、相手は逆ギレアクション、クイックエスケープはもちろん、しゃがみガードすることさえできず、有利な状況を作ることができる。ここからはジャンプA×2を当てて着地し、さらに通常投げと打撃の二択を仕掛けるのがオススメだ。通常投げカウンターヒット時は、同様の操作でジャンプAを出すことで連続ヒットとなる。こちらも要練習テクニックだ。

相手か投げ抜けするならシャンノCてカウンターを狙う ここからはSBアギへ

シャンフて投げを回避する相手は、昇りシャンフA↓B仕込み、降り際シャンフAを

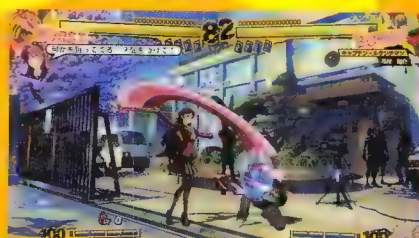
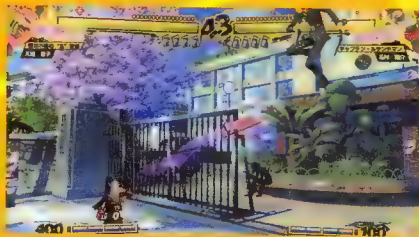
連続技

I (空中の相手に) 昇りジャンプ【A→B】Ⓒ▶Aアギ(→爆破)→空中ダッシュジャンプBⒸ▶SBアギ→(A爆破)着地→立ちCⒸ▶(B爆破)Dマハラギ→【立ちC→立ちB・B】Ⓒ▶Bアギ
ダメージ約3217

II 各種マハラギ→立ちB・BⒸ▶SBアギ→ダッシュ立ちCⒸ▶(A爆破→)Cマハラギ→火炎ガードキル→B爆破→ダッシュ立ちCor足払い　ダメージ約3279or3162

Iは昇りジャンプA→Bが空中ヒットしたときの連続技。IIはマハラギヒット後に起き攻めへ移行するパーツ。最後の立ちCを低めに当てる、もしくは足払い後は空中復帰されないので、SBアギへ連係することで、相手の起き上がりにA、B爆破を設置可能。跳ね受身されずSBアギがヒットしても相手はダウンするので、問題なく起き攻めへ移行できる。

主な変更点

- ●しゃがみBの硬直減少
（◣+Bが最もスキが小さく、◤+Bが最もスキが大きい）
- ●立ちA・Aが連続ガードに
- ●SBマハラギの発生速度上昇

立ちA・Aの2段目の攻撃発生か上昇し、連続ガードに 立ちA空中ヒット時に2段目か連続ヒットしやすくなったのも

しゃかみBの全体硬直か減少したため、シャンフ防止に使いやすくなった 適度にはら撒いていこう

対戦攻略

白鐘直斗 スクナヒコナ

強化点の目立つ直斗。リターンの取りやすくなったC感圧起爆型メギド(以下Cメギド)の置き方が、勝利のカギになるぞ!

text:cw

強化されたCメギドを設置しよう

Cメギドの受身不能時間が大幅に増加されたため、立ち回りで相手が引っかかったときのリターンが非常に得やすくなった。通常ヒットならばCメギドが当たった位置の高さほどまで受身不能で、カウンターヒットならば、高い位置で当たったとしても、まず着地まで受身できないほどだ。代わりに同技補正が強くなったため、今までのDメギドと同じように、重ねて置かないように気を付けよう。

Cメギドが空中でヒットした場合は、距離調整をして、各種狙撃構えからC狙撃で追撃。カウンターヒットした場合や地上ヒットで設置したCメギドがヒットした場合は、立ちCⒿ▶空中ダッシュ【ジャンプA→ジャンプC】→ダッシュ立ちCⒸ▶B二連牙～構え解除→ダッシュ立ちCⒿ▶空中ダッシュ【ジャンプA→ジャンプC】→ダッシュ立ちCⒸ▶遅めにA二連牙の連続技ができると、大ダメージかつ起き攻めをしかけられる。

Cメギトは画面制圧力をそのままにリターンか増加した ヒット時は逃さす追撃したい

連続技

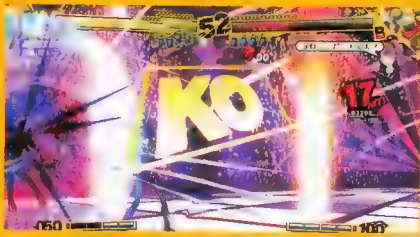
I (相手画面端)【立ちB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶ムドオン→ダッシュジャンプ着地SBメギド設置→立ちD設置(Cメギドヒット)→A二連牙→追加D→構え解除→遅めにA二連牙～構え解除(Dメギドヒット)→バックステップ→しゃがみC(タメ)→ダッシュ立ちCⒸ▶B二連牙～構え解除→立ちCⒿ▶空中ダッシュ【ジャンプA→ジャンプC】→立ちCⒸ▶遅めにA二連牙　ダメージ:5447

II (相手画面端)【立ちB→立ちC】Ⓒ▶B二連牙～C狙撃(1～2段目空振り)3～5段目SC▶→ムドオン→前方ジャンプ着地→Dメギド設置→前方ジャンプ→降り際に【ジャンプC→ジャンプD】→(着地)A二連牙(Dメギドヒット)～構え解除→ダッシュCメギド設置(Cメギドヒット)【立ちB→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュ【ジャンプA→ジャンプC】→立ちCⒸ▶遅めにA二連牙　ダメージ:5651

今回は端のムドオンを使った高火力コンボを二つ紹介。B二連牙が届かない位置ならばI、届くならばIIのムドオンの当て方が基本になる。Iの1回目のA二連牙では2段目の当たる直前に追加Dを入力し、Dメギドが発動しないようにしよう。2回目のA二連牙は、追加Dの3段目が当たる瞬間に入力だ。IIのジャンプDは着地硬直をキャンセルしてA二連牙を出す。その後のダッシュCメギドは最速で設置し、Cメギドで相手が浮く前に立ちBで追撃しよう。

主な変更点

- ・Cメギドの受身不能時間と同技補正が増加
- ・Dメギドのガード硬直減少
- ・対S事案用特殊小銃の状態異常時間大幅増加
- ・ムドオン、ハマオンで即死時に、タイムカウントが停止&相手のバーストゲージが溜まらないように

画面端のDメキト設置→立ちAを繰り返す固めは、通常カードて2Fのすき間か開くようになってしまった

ムトオン、ハマオンで相手を即死させた際に、相手のハーストゲージか増えないようになった. ラウントか残っていても安心して打てる

『P4U』掲示板
●雪子補足:投げ回避ジャンプに対する昇りジャンプA→Bは、空中ガード不能タイミングに当たりやすい。ここからもSBアギへつなごう。
●直斗補足:連続技Iは、Cメギドが当たるのが早いクマには非対応。連続技IIは、DメギドヒットからCメギドが直接当たらない鳴上、花村、美鶴、エリザベスには非対応なので注意しよう。

対戦攻略

桐条美鶴 アルテミシア

ジャンプAの弱体化が非常に痛い美鶴だが、しゃがみBが強化されたので、対空技をうまく使いこなせるかが重要となった。

text:DIEちゃん

ジャンプAやしゃがみB後の行動の変化

ジャンプAはかなり低めの位置でカウンターヒットしないと着地してから立ちAで拾えないため、上りジャンプAからは拾えなくなった。その為、上りジャンプAがカウンターヒットした場合はヒット確認後に2段ジャンプBや上りジャンプAからジャンプDを入れ込む必要がある。

しゃがみBは発生こそ変わらないものの頭属性無敵が8→5フレームと早くなり、以前よりも対空として使いやすくなった。

しゃがみDは攻撃判定が大きくなったので、しゃがみBノーマルヒットからでも安定してしゃがみDにつながるようになったのはうれしい強化点だ。

ジャンプAはこれくらいの位置でカウンターヒットしないと拾えなくなった

しゃがみBヒット時はしゃがみDからの連続技へつなげるのが基本となるだろう

主な変更点

- ●ジャンプAのくらい判定が大きくなり、カウンターヒット時の受身不能時間減少
- ●しゃがみBの頭属性無敵の発生が早く
- ●しゃがみDの攻撃判定が大きく
- ●Aクー・ドロアが動作終了まで被カウンター扱いに

ジャンプAのくらい判定が美鶴のコート部分に大きく付いてしまったため、しゃがみAなどで簡単に反撃されるように

Aクー・ドロアを直前ガードされ、6フレーム以内の技を出されるとカウンターヒットで反撃を受けてしまうようになった

連続技

Ⅰ（相手画面中央）【しゃがみB→しゃがみD】→【立ち➡+B（タメ）→足払い】Ⓒ➡Cブフーラ→【立ち➡+B（タメ）→足払い】Ⓒ➡Bクー・ドロア　ダメージ:3365

Ⅱ（相手画面中央）空中投げ→ワンモアバースト→【立ち➡+B→しゃがみB→しゃがみD】→【立ち➡+B（タメ）→足払い】Ⓒ➡Cブフーラ→【立ち➡+B（タメ）→足払い】Ⓒ➡Bクー・ドロア
ダメージ:4861

連続技ⅠはしゃがみBからの基本連続技。足払いからCブフーラは足払いを高い位置で当てないとヒットしないので、立ち➡+Bを当てた時のヒットストップで高さを確認し、足払いを最速で出すか、遅らせて出すか判断しよう。位置が低い場合はBクー・ドロアにしてフォローしよう。連続技Ⅱは空中投げからワンモアバーストを利用した連続技。最初の立ちBを当てるのが相手の高さによってタイミングがずれるので、相手の高さをよく見て立ちBを当てよう。

対戦攻略

真田明彦 カエサル

相手に触れるだけで強制的に感電効果を付与できるようになったサンダーフィストがカギ。ジャンプ逃げを封じて一気に仕留めろ!

text:JOKER

切り返しのダブルアッパーからサンダーフィストで一気に流れを引き寄せろ!

今回の調整の目玉はなんといってもサンダーフィストの性能変更だろう。サンダーフィストの効果中は真田本体の攻撃で相手に触れるだけで感電させることができるようになったので、切り返しに使うダブルアッパーのスキを消しつつ、強引に感電状態を付与することができるのだ。

これを狙う場合は少し手元が忙しいが、ダブルアッパーの1段目から最速でCサンダーフィストにつなごう。こうすることでダブルアッパーがガードされた場合はスキを消しつつ強引に有利時間を作り、ヒット時は通常ヒット、カウンターヒット問わず立ちAで追撃が可能になる。ヒット時はここから【立ちA・A→足払い】とつなぎ、感電した相手の起き上がりを攻め込もう。特に逆ギレアクションが背面や真上に対して弱いタイプの相手に対しては前ジャンプからの空中振り向きジャンプBでまとわりつくのが効果的。しつこく表裏で揺さぶり相手の集中力を削り取れ!

ダブルアッパー!Ⓢ➡サンダーフィストはまさに攻防一体!全部俺のターンだ!

主な変更点

- ・立ちBとジャンプBの同技補正微増
- ・ジャンプCの硬直と着地硬直の増加
- ・空中の相手に対する各種D攻撃とアースブレイカーの吸引力低下
- ・サンダーフィスト効果中、真田本体の攻撃をガードさせても感電効果を付与するように

空中の相手に対する吸引力が調整されたおかげで、背後に逃げられにくくなった　ジャンプAや空中投げでの対空を狙おう

気軽にジャンプCでけん制できなくなってしまったのは大きな痛手　これまで以上に感覚を研ぎ澄まし、接近戦へ持ち込もう

連続技

Ⅰ（画面端付近）ボコスカアタック～Dボコスカフィニッシュ→立ちB（1段目）Ⓒ➡Bキルラッシュ～Cダッキング～ダブルアッパー→しゃがみAⒸ➡Aキルラッシュ～Cダッキング～Aコークスクリュー Ⓢ➡Bサイクロンアッパー　ダメージ:5288

Ⅱ（相手画面端付近）立ちC（ワンモアC）➡【しゃがみA→立ちB】Ⓙ➡ジャンプB→立ちBⒿ➡ジャンプB→【立ちA・A→足払い】Ⓒ➡Aキルラッシュ～Cダッキング～Aコークスクリュー　ダメージ:4048

Ⅰは画面端ボコスカアタックからの追撃。立ちBは低めに、立ちBからのBキルラッシュは素早く、ダブルアッパー後のしゃがみAはギリギリまで低めに引き付けて当てるのがコツだ。SPゲージが100%あるときはAキルラッシュ後のCダッキングを省き、BコークスクリューⓈ➡Bサイクロンアッパー×2とつなごう。その場合は6033ダメージをたたき出すぞ。Ⅱは中段の立ちC始動の連続技だ。立ちCをワンモアキャンセルする際は➡+ABC同時押しと入力しておくといい。

『P4U』掲示板
●美鶴補足:ブフダインは美鶴の前足部分から後ろまで攻撃判定が無くなったため、月影密着ガード時は暗転後に簡単にクイックエスケープで避けられるようになってしまった。
●真田補足:立ちBとジャンプBは同技補正が微増したが、通常時のコンボにはほとんど影響しない。フェイタルカウンター時のコンボや、Lv3フックなどの腹崩れへの追撃はループ数を1回減らすことで対応しよう。

主な変更点

・ジャンプ↓+A→ジャンプDのPコンボルート追加
・ジャンプDの鳴上が落下するタイミングが早く
・しゃがみBの攻撃判定調整、硬直増加

裏十文字を決めろ!

十文字斬りを特殊な当て方をすると、その後崩れた相手に追撃が間に合う。これを利用すれば、ダメージが飛躍的に上がるぞ。コツは、ダッシュの勢いを付けた十文字斬りを、空中の吹き飛んだ相手に当てること。真下付近で当てるのがキモだ。

連続技Ⅰは実戦で狙えるレベルのコンボ。乾坤一擲を十分ダッシュして当て、一段目をキャンセルして十文字斬りを出そう。

連続技Ⅱは、フェイタル限定のロマンの連続技。バーストゲージと150%のSPゲージが必要だ。十文字斬り後のしゃがみBのつなぎがかなりシビア。

ダッシュの勢いを付けるのが重要。こんな位置取りで、真下から初段を当てれば……

背後で敵が崩れる。この後、しゃがみAやしゃがみBで追撃が届くぞ

連続技

Ⅰ (覚醒中)立ちCⒸ→D電光石火(3段目)(ワンモア)→B獅子奮迅→ダッシュ乾坤一擲(1段目)SC→十文字斬り→[しゃがみB(2段目)→立ちC]Ⓒ→十文字斬り　ダメージ:7250

Ⅱ (覚醒中)Dジオ(フェイタルカウンター)(2段目)(ワンモア)→ダッシュ十文字斬り→[しゃがみA→立ちC]Ⓒ→A獅子奮迅SC→十文字斬り→[しゃがみB→立ちC]Ⓒ→A獅子奮迅SC→十文字斬り→[しゃがみB(2段目)→立ちC]J→[B(2段目)→B]J→[B(2段目)→B]Ⓒ→乾坤一擲　ダメージ:9086

主な変更点

・立ちBのフェイタルカウンター削除
・チャージ中のスキルにフェイタルカウンター追加
・ゴッドハンドの初段補正増加

ハイパーカウンタからAチャージを仕込む

相手のジャンプ攻撃をハイパーカウンタで受け止めたときなど、千枝側の逆ギレアクションがガードされるケースが多い。そこでそのリスクを軽減するため、1段目にAチャージを仕込んでみよう。もし、Aチャージ仕込み時にハイパーカウンタの1段目がヒットした場合は追撃可能になる。後述のコンボⅢを参考に練習してみてほしい。

チャージまでセットで入力。もともと高性能なハイパーカウンタがさらに盤石になるぞ

連続技

Ⅰ [立ちB(カウンターヒット)→しゃがみD]→[立ちB→立ちC]Ⓒ→B暴れまくり~B脳天落とし→立ちC~ダッシュキャンセル→[立ちA→立ちC]J→(ハイジャンプ)ジャンプ[B・B→C]Ⓒ→Cドラゴンキックor(相手画面端)SBドラゴンキック→Dドラゴンキック　ダメージ4709、5320

Ⅱ (チャージ中)A暴れまくり(フェイタルカウンター)→足払いJ→ジャンプC→ジャンプB→立ちC~バックステップ→立ちC~ダッシュキャンセル→[立ちB→立ちC~バックステップ]→立ちC~ダッシュキャンセル→[立ちB→立ちC]Ⓒ→B暴れまくり~B脳天落とし→立ちC~ダッシュキャンセル→[立ちB→立ちC]Ⓒ→C黒点撃Ⓒ→Dゴッドハンド　ダメージ6718

Ⅲ ハイパーカウンタ(カウンターヒット)(1段目)Ⓒ→Aチャージ→ダッシュ立ちCⒸ→B暴れまくり~B脳天落とし→立ちC~ダッシュキャンセル→[立ちA→立ちC]J→(ハイジャンプ)ジャンプ[B→C]Ⓒ→Cドラゴンキック　ダメージ3350

Ⅰは立ちBカウンターヒット始動の連続技。しゃがみDヒット後は相手が浮き上がる前に素早く立ちBを当てるのがポイント。連続技中に相手が画面端まで到達した場合は、SBドラゴンキックに切り替えてダメージをアップさせよう。Ⅱはチャージ→A暴れまくりの流れでフェイタルカウンターを奪う構成。Ⅲはハイパーカウンタ後の追撃だ。

主な変更点

●立ちAが苦無の部分にくらい判定追加
●しゃがみAが苦無の部分にくらい判定追加
●足払いの硬直が増加
●スカカジャ中にジャンプキャンセル対応技追加

各種A、足払いの弱体化は痛いが、スクカジャが強化!

立ちAとしゃがみAが苦無の部分にくらい判定が付いてしまったため、今までよりつぶされやすくなってしまった。しゃがみAは攻撃判定よりも2フレーム先にくらい判定が出てしまうので、今までしゃがみAを多用していたプレイヤーは注意しよう。

足払いはかなり硬直が延び、ジャンプなどで避けられてしまうとガードが間に合わず、そのままジャンプ攻撃から痛い反撃を受けてしまう。

スクカジャは立ちB、立ちC、しゃがみC、ジャンプCがガードされてもジャンプキャンセル対応技になった。

スクカジャの強化により荒らし度が増した!? スクカジャで相手を翻弄しよう!

連続技

Ⅰ (スクカジャ中)しゃがみC(フェイタルカウンター)→ダッシュキャンセル[しゃがみB→立ちC]→ダッシュキャンセルしゃがみBⒸ→B駆け上がり~Aムーンサルト~三日月切り~(遅めに)C変幻地走斬り→[しゃがみA→立ちA・A・A]Ⓒ→Bムーンサルト~三日月斬り~Aムーンサルト~三日月斬りSC→ガルダイン　ダメージ約5477

Ⅱ (スクカジャ中)しゃがみC(フェイタルカウンター)J→空中ダッシュジャンプC→(着地)立ちCⒸ→(遅めに)B駆け上がり~Aムーンサルト~三日月斬り~(遅めに)C変幻地走斬り→[しゃがみA→立ちA・A・A]Ⓒ→Bムーンサルト~三日月斬り~Aムーンサルト~三日月斬り~Aムーンサルト~三日月斬りSC→ガルダイン　ダメージ約5587

連続技Ⅰはスクカジャ中限定のフェイタルカウンター始動の連続技。ダッシュキャンセルはすべて最速で実行し、しゃがみBⒸ→B駆け上がりの部分はしゃがみBを地面ギリギリまで引き付けて当て、最速でB駆け上がりを出す。連続技Ⅱはスクカジャ中限定の画面端フェイタルカウンター始動の連続技。遅らせる部分は気持ち遅らせる程度で、他は最速で行なう。

『P4U』掲示板　●鳴上補足:今回紹介した十文字斬りの裏当ては、画面端では狙えないことに注意。画面端では獅子奮迅を使ったコンボでダメージを稼ごう。　●千枝補足:今バージョンではチャージ状態で立ち回るメリットが増加。フェイタルカウンターからの連続技を狙いやすいのだ。　●陽介補足:連続技ⅠとⅡは両方ともSPゲージが50%以上たまるので、スクカジャ中にしゃがみCがフェイタルカウンターしたら積極的に狙っていこう。

主な変更点

- 立ちB地上ガード、ヒット時のノックバックが0に
- 立ちB地上カウンター時引き寄せ効果追加
- うざってぇ!の持続減少と硬直増加

うざってぇ！が弱体化。起き攻めで重ねる技を見直そう

バージョンアップによりうざってぇ！の持続が減少したものの、立ち回りで使う分には使用感はほぼ変わらない。問題は相手の起き上がりに少しだけ遅らせてうざってぇ！を仕掛けたとき。クイックエスケープに対し持続を当てることができなくなってしまった。今後は、しっかりと打撃を重ねるか、直接コマンド投げなども交ぜていこう。

また、打撃でしゃがみAや立ちAを重ねた場合は立ちBを少しだけ遅らせて出して暴れつぶしを狙いつつ、再度立ちAやC串刺しだぁ！を狙っていくと展開が早く、間合いが離れにくいので強力だ。

立ちBが地上でカウンターヒットすれば大抵相手を投げ間合いに引き寄せられる

連続技

I しゃがみB©➡Bバスタアタック©➡B耐えてみやがれ!ワンモアC➡立ちD→前ジャンプB耐えてみやがれ!(D追加入力×2)→追加バスタアタック　ダメージ:2908

II [しゃがみB(カウンターヒット)→立ちC]©➡Bバスタアタック→【立ちA・A】©➡C掴めっ!→追加バスタアタック　ダメージ:3633

Iはしゃがみ Bが通常ヒットした場合の連続技で、相手に感電を付与しつつ密着状態から起き攻めができる連続技だ。B耐えてみやがれ!をワンモアキャンセル後は一歩だけ後ろに歩いて立ちDを出し、前ジャンプからB耐えてみやがれ!をBD同時押しで出しつつボタンを連打して追加の落雷を降らせていこう。IIはしゃがみBがカウンターヒット時の連続技。高い位置でヒットした場合は立ちCのタメを使って高度を調節すると成功しやすい。

主な変更点

- 胡椒博士NEOのSP回復量が2倍に
- デンデン太鼓のヒットorガード時にSPゲージが上昇
- 物体XのSP回復量が0に

目立った強化は無いが、苦手キャラクター弱体化で時代が来るか!?

クマの変更点は各種D攻撃に関係するものばかり。戦術に影響を及ぼすほどのものは無いが、微妙な強化になっているといえるだろう。アイテムをばらまいているだけでも、SP回復量アップの恩恵を感じる瞬間があるはずだ。

今回はこの強化に関連して、以下にアイテムを絡めた連続技を掲載する。この連続技を狙うために、アイテムを温存しておくという動きをするのではなく、これらのアイテムがストックされているときに、連続技の始動技が当たった際に狙っていくといいだろう。

アイテムを使った連係はやりこみ要素が満載。アイテムの順番を把握しておこう

連続技

I (相手画面端付近)A・A・A→ジャンプC→立ちB→立ちC→しゃがみB→ジャンプA→ジャンプA©➡Aクマスクリュー SC➡Dトマホーク(ホールド→相手の落下に合わせてリリース)→D(ドライアイス)　ダメージ約2740

II (画面端付近)A・A→立ちB J➡ジャンプC→ジャンプB→ジャンプA→立ちB→立ちC→立ちD(風船爆弾)→2B J➡ジャンプA→©➡Dトマホークホールド→Bパペックマ→Dトマホーク(リリース)→風船爆弾ヒット→SBパペックマ　ダメージ約3811

IはドライアイスをストックしているときにІ狙いたい連続技。ドライアイスヒット後は、クマ側が大幅に有利な状況になるので、ここからガードを揺さぶりにいくといい。ボコスカアタックを使って、凍結を解除しようとする相手を狙うのも面白い。IIは相手に恐怖&激昂状態を付与できるので、次の攻めがより強力になる。再度画面端限定の連続技を狙おう。

主な変更点

- Bモードチェンジ(オルギア時)、ゲージが3割ほど残って回復するように
- 一撃必殺技が連続技でつながらないように

通常モードの立ち回りを洗練しよう

オルギアゲージの回復を待つために、通常モードで相手の攻撃をしのぐ手段は多く用意しておこう。相手の攻撃を抑制するのに有効な、各種Dによるアテナの当て身設置は硬直も長いため、相手に攻撃されてペルソナブレイクを狙われやすい。相手のペルソナを狙う攻撃にアイギス本体の攻撃を合わせるのもいいが、距離が遠いならばジャンプCを空振りするのも有効だ。アテナがジャンプCを出すためにアイギス本体の場所までワープしてくるため、無防備で留まって攻撃を受ける時間を減らし、安全にアテナを逃がすことができるぞ。

Dで移動するのを利用して、遠距離で立ちCやしゃがみCで奇襲するのもいい

連続技

I (相手画面端、アイギス画面端より少し離れて、覚醒中、オルギアモード中、残弾120)A七式・ラジカルキャノン(フェイタルカウンター)→しゃがみC©➡D天軍の神槍→ジャンプC(2ヒット)➡→A七式・ラジカルキャノン→SB七式・ラジカルキャノン→立ちC©➡SBメギドファイア・改→(少し後ろに歩いて)A七式・ラジカルキャノン→立ちB©➡Cメギドファイア・改→B七式・ブラストガトリング(Bホールド)→残弾わずかで SC➡C天軍の神槍　ダメージ:約10300

画面端で七式・ラジカルキャノンがフェイタルカウンターした際の大ダメージ連続技。狙える状況は非常に少ないが、逆ギレアクションなどの割り込みが多い相手に狙ってみるのも一興。最後のB七式・ブラストガトリングは、この連続技構成ならば120発全弾を当てきることができる。

『P4U』掲示板　●アイギス補足:Bモードチェンジ(オルギア)時はオルギアゲージがある程度残るため、一定時間オルギアモードになれないというリスクはあるものの、オルギアゲージが残りわずかの場合には、他のモードチェンジより全回復する速度がわずかに早くなる。

キャラ対策

VS アイギス

バージョンアップ後の最強キャラ候補といわれるアイギス。相手にする際の重要なポイントを徹底攻略！ さらに自分の使うキャラでの対策を煮詰めよう！

アイギス戦の基本的な立ち回り

通常モードを狙え！

アイギスのしゃがみBは強力なものの、硬直が長いため、クイックエスケープなどで避けられると、状況によっては反撃が確定してしまうほどの不利になる。残弾があるとジャンプ属性に対する無敵も無いため、相手の飛び込みを見てから対処するのが難しい。アイギスがしゃがみBを出すときは、相手のジャンプを見てからなど、先読みである程度置いておく必要があるのだ。そのため、ジャンプを見せることでしゃがみBを誘ってクイックエスケープで接近するのが有効な手段となる。アイギスが飛ぶようなら、しっかり対空技で落とそう。

七式・バルカン砲はリターンが少ない。ここぞの場面以外では気にしなくていい

オルギアモードをしのげ！

オルギアゲージを消費させよ！

崩しが非常に強力なオルギアモード。無理して攻めるのではなく、オルギアゲージを消費させるように逃げるようにしよう。オルギアゲージが減っていれば、捕まってしまったときの崩しや連続技、起き攻めの継続力などが落ちるからだ。オルギアモードではオルギアブーストによる空中の機動力は高いが、地上ダッシュができないので、間合い調整が難しい。飛んだアイギスの下をクイックエスケープで潜るなどすれば、対応されづらいぞ。多連装噴進砲・パンドラは、動作が非常に長いため、ほとんどのキャラが見てから対応できる技を持っている。空中版の多連装噴進砲・パンドラは、ダッシュで真下まで潜ってしまえばいい。

起き攻めをしのげ！

ダウンを奪われた場合、少しでも択一攻撃をさせづらくするために、毎回タイミングを変えて受身をしよう。逆ギレアクションは読まれて大ダメージを受け過ぎない程度に、割り込めるポイントを覚えて、起き上がり以外でも使っていこう。アイギスの立ちAガード後に、⬈方向に入れながら＋BD同時連打とすれば、立ちA→しゃがみAはガードになり、立ちA→オルギアブーストジャンプBには逆ギレアクションが出る。割り込みを見せることでアイギス側に様子見をさせられるようになれば、ガードでしのぐのも容易になってくる。

無理せずガードキャンセルアタックも有効。読まれない程度に使おう。

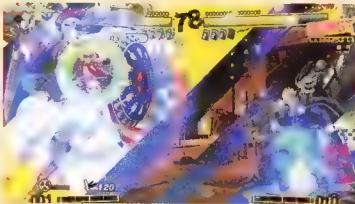
◆覚えておきたい割り込みポイント

覚えておきたい割り込みポイント
足払い→オルギアブーストジャンプB
立ちAやしゃがみAを直前ガード→立ちB
立ちB直前ガード→オルギアブーストジャンプB

これらはアイギス側がヒット確認するためのつなぎでもあるため、ここで無敵技による割り込みを見せることで、アイギス側がヒット時にコンボをしづらくなる。

各技への対抗策

エスケープチェンジ

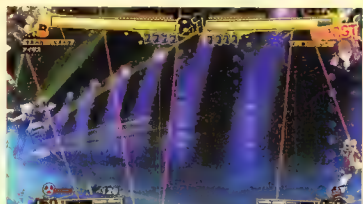
ガードしてしまうと動作終わり際までスーパーキャンセルが可能。覚醒状態ならば、着地の硬直を天軍の神槍でキャンセルすることも可能。どちらのSPスキルも、暗転するのが1Fと早いので、発生の早い技で反撃すればタイミングが合うことが少ないぞ。反撃タイミングを毎回変えよう。

動作の長い攻撃による反撃は、見てから対処されるので、SPゲージは見ておこう。

メギドファイア・改

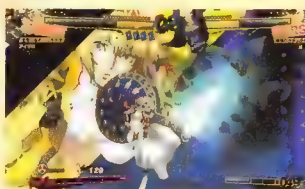
オルギアモード時に出せる突進技。当たり方にもよるが、ガードした後の硬直差はアイギス側が−2F〜−6Fの不利になるものの、すきが少ないので反撃が難しい。地上C版の硬直差はアイギス側が−4F。比較的早い千枝や鳴上の立ちAでも発生は5Fのため、直前ガードをしないと反撃できない。

空中版Cメギドファイア・改は直前の動作で移動方向が決まる。奇襲に注意。

女神の大盾

前方に突進するSPスキル。空中でも使用可能で、突進中はスーパーアーマーになる。そのため、暗転返しで無敵技を出しても、ほとんどの技は打ち勝つことができない。暗転返し可能な技は覚えよう。ガードする場合は空中にいる間にカウンターを取るか、着地の硬直に通常ヒットの反撃をしよう。

ワンモアキャンセル対策でクイックエスケープしたら、これだけ離れてしまう

天軍の神槍

C版は発生が非常に早く、地上ガードしてもアイギス側が＋4F有利なので、必ず暗転返しで反撃をしよう。暗転後にクイックエスケープすると、発生の早い技が通常ヒットで間に合う。D版は発生は遅めだが、対処方法は同じだ。

対空としても優秀なため、アイギスか覚醒時の飛び込みは慎重に。

ブーストバック

オルギアモード時のバックステップ。大きく後方に跳び上がり、その後空中で行動が可能。通常のバックステップと違い、硬直は被カウンター判定だ。無敵が切れるころには高めの位置に居るので、上方に強い攻撃を置いておけば大ダメージを狙える。

避けられてしまった場合、その後のオルギアブーストは必ず警戒しよう。

『P4U』掲示板 エスケープチェンジガード後は、ダッシュジャンプで追いかけてジャンプの降り際に発生の早い攻撃で反撃すれば、相手のSPスキルをくらうことが無い。ただし、天軍の神槍を出された場合、空中で暗転返しできる技を持っていなければ反撃ができないことに注意。メギドファイア・改は空振りさせても硬直が大きくはないため反撃をしづらい。突進を確認できたら逆ギレアクションなどでつぶしてしまうのも手だ。

CRASH シャドウラビリス

シャドウラビリスを相手にしたとき、最も気を付けなければならないのがアステリオスを絡めた起き攻めをループされること。これに対してはシャドウラビリスの攻撃力の低さに付け込んで、「くらっても状況をループされない選択肢」を選び続けて強引に抜け出すことが重要だ。

アステリオス始動のコンボさえくらわなければ怖くない。強気の姿勢で臨もう。

最も警戒すべきは大屠殺絡みの起き攻め。抜け方を覚えてループを防ごう

シャドウラビリスの起き攻めで最も厄介なのが、アステリオスによる投げ攻撃の大屠殺を起き上がりに重ねるもの。ガードや前転をつぶす大屠殺から逃れようとしたところをシャドウラビリス本体が狙ってくるため一見回避が困難に思えるが、ギロチンアクス(SB版除く)やギロチン・エアリアルから仕掛けられた場合は最速で跳ね受身→ジャンプとするのが有効。シャドウラビリス本体がジャンプをつぶすために立ちAやしゃがみAを重ねてきた場合にこれらをくらってしまうが、コンボ後にアステリオスがまだ大屠殺の硬直中なので状況をループされずに安いダメージで切り抜けることができるぞ。

ジャンプで逃げる際は、シャドウラビリス本体による昇り空中投げに対応するため、こちらも昇り空中投げを入力しておこう。

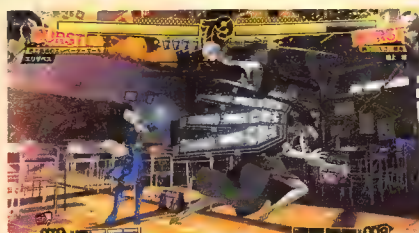
画面端での大屠殺起き攻めは、シャドウラビリスによる垂直ジャンプB重ねが厄介。こちらはバックステップで対応しよう。

CRASH エリザベス

凶悪なコンボ火力に、コンボをくらえば必ずといっていいほど付いてくる恐怖状態、そしてそれらを遠距離からほとんどノーリスクで狙えるのがエリザベスの強みだ。立ちCで距離を離してからのしゃがみCや立ちDをうまくさばいていき、エリザベスを勝負の土俵に引き摺り下ろそう。

この至るところから仕掛けられる立ちD＆ジャンプDに対してどう動くかがカギだ

タナトスによる遠距離からの攻撃をやりすごし、本体を楽させるな！

エリザベスが最も楽して勝てるパターンが、「タナトスによる遠隔攻撃を当て続ける」というもの。これに対しては、「投げ攻撃の立ちDのみ注視する」ことを徹底して、これが来たときのみジャンプで回避していくようにしよう。立ちDを見る際は、エリザベス本体の攻撃が届く位置ではエリザベス本体が取るタナトス召還ポーズを、立ちCなどで距離を開けられてしまった場合はタナトス自体の予備動作を見ると回避しやすい。しゃがみCに対してもジャンプ→直前ガードをすれば着地後にタナトスを攻撃することができるが、ジャンプの反応が遅れるとくらってしまうのでリスクが高い。

立ちDの回避に成功した際は、タナトスを壊すかエリザベスに攻め込むかをエリザベスまでの距離、状況から判断していこう。

立ちCからのしゃがみCにはクイックエスケープも潰されてしまうが、前ダッシュ→クイックエスケープなら抜けることが可能。

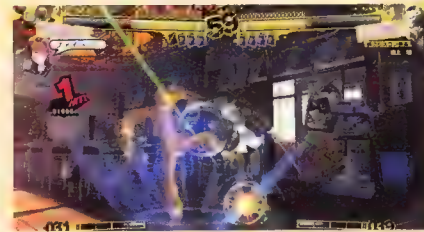
CRASH 鳴上悠

リーチ、発生に優れたけん制技の立ちBと、リーチ、発生に優れ、対飛び込み無敵状態になるまでが早いしゃがみB対空による中距離戦の強さが鳴上の強さを支えている。鳴上対策は、この牙城をどう突き崩して自キャラの得意パターンに持ち込むかが重要になってくるぞ。

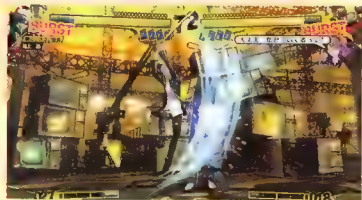
鳴上自身の機動力が高く、遠距離から中距離まで間合いを詰める能力も高い。

けん制を鳴上側の一方的な攻撃チャンスから読み合いに変化させるには？

鳴上のけん制技は非常に優秀。基本的に鳴上側は先端付近を先出しで当てるように技を振ってくる。特に立ちB先端の距離でこれに対抗できる技は少なく、鳴上にリスクを負わせることが難しい。しかし、これに対してはさらに先出しでクイックエスケープを出しておくと、相手が立ちBを出した場合に(小技の発生が早いキャラであれば)確定反撃〜近距離で状況有利を作ることができる。鳴上側が立ちB先端からもう一歩踏み込んでしゃがみBを狙ってきた場合はさらに有利が大きくなる。これを見せておくことで鳴上側が技を振ることをためらうようになれば、接近する機会も増えるはずだ。

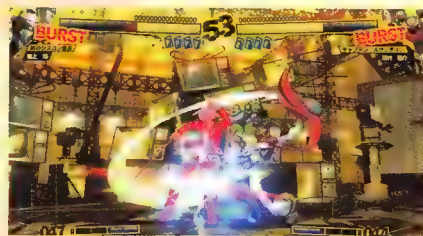
高速突進技を持つキャラであれば鳴上の手を止めさせる見返りは大きい。一気に中間距離から鳴上の懐まで切り込んでいこう。

獅子奮迅による中段攻撃は、必ずB版には反応できるように意識しよう。A版はくらった後に逆ギレアクションで読み合いだ。

CRASH 花村陽介

以前にも説明したが、立ちBはガード後は陽介有利となり、その後の最速ダッシュ立ちAは基本的に割り込むことができないため、対処に困っているプレイヤーも多いだろう。今回は立ちB通常ガード時と、直前ガード時で、どのような行動を取ればいいのか詳しく説明していこう。

立ちBは通常ガードしても逆ギレで割り込むことはできるが、リスクも高い。

通常ガード時と直前ガード時で取れる行動を理解しよう

通常ガード時の基本はバックステップ、クイックエスケープ、逆ギレアクションの3種類だ。バックステップ、クイックエスケープはダッシュ立ちAを避けることができ、逆ギレアクションは割り込み技として反撃が可能となる。一番リスクが低いのはバックステップで、クイックエスケープと逆ギレアクションは立ちB後に様子見をされてしまうと逆に痛い反撃をもらってしまうので多用は禁物だ。

直前ガード時は上記に加え、5フレーム以内の技で割り込むことができる。立ちAが5フレームのキャラは立ちAで割り込もう。直前ガードに成功したかどうかを確認できると抜けやすくなる。

立ちAや投げで割り込む際は陽介か立ちB後にしゃがみCを出してきた場合はフェイタルカウンターをもらってしまうので注意。

直前ガード後のバックステップは最速だと立ちAに引っ掛かってしまうことが多いので、通常ガード時にやった方が避けやすい。

CRASH 桐条美鶴

月影は着地後にSPスキルでフォローが効いてしまい、SPゲージがたまった美鶴に対して着地してから反撃を行なうのはかなりリスクがある。しかし着地する前に反撃をしてしまえば美鶴は無防備の為、ノーリスクで反撃をすることができるぞ。自キャラの反撃できる技を頭にたたき込め！

空中ガード時でも高い位置で直前ガードした場合は着地前に空中投げが確定するぞ！

月影ガード後は空中カウンターで反撃を狙おう

月影は9フレーム以内の技であれば空中に居る間に空中カウンターで反撃が可能なので、美鶴のSPゲージが50%以上たまっていた場合は必ず空中に居る間に反撃をしよう。SPゲージが無い時は着地してから反撃を行った方がいいので、常に美鶴のSPゲージを確認する癖を付けよう。空中で高めにガードした場合は着地前に空中投げが間に合うので、空中投げカウンターからの反撃が痛いキャラは狙っていきたい。なお、先端ガード時は反撃が難しいため、無理に反撃しようとするのは控えるのが無難だ。

◆『月影』ガード後空中カウンターで拾える技

キャラ名	技名
鳴上	立ちA、しゃがみA、立ちB、しゃがみB
千枝	立ちA、立ちB
陽介	立ちA、しゃがみA、立ちB
雪子	該当なし※
完二	立ちA、しゃがみA
直斗	立ちA、しゃがみA、クリティカルシュート
クマ	立ちA、しゃがみA
美鶴	立ちA、しゃがみA、刹那五月雨撃ち
真田	立ちA、しゃがみA、立ちB、しゃがみB、サイクロンアッパー
アイギス	立ちA、しゃがみA、しゃがみB、天軍の神槍
ラビリス	立ちA、しゃがみA
エリザベス	立ちA、しゃがみA、しゃがみB
シャドウラビリス	立ちA、しゃがみA

※雪子の立ちAは10フレームのなので、直前ガードすれば反撃可能。月影ガード後に最速で逆ギレアクションをすればブフダインの場合は避けた後に立ちCなどで反撃可能。刹那五月雨撃ちの場合は逆ギレアクションで一方的に勝つことができる。

CRASH 真田明彦

真田の強みは低いジャンプ＆長い持続時間を誇るジャンプBによる上空からの急襲と、キルラッシュから始まる派生連係によるガード崩し能力。今回は特に厄介なキルラッシュ始動の派生連係にスポットを当てていこう。ここの対処を覚えれば対真田の勝率もグンと上がるはずだ。

派生パターンの中には、くらったら5000以上飛ばされる危険なものも隠れている。

キルラッシュに安全は無し！ 逆二択を仕掛けて真田のラッシュを止めよう

キルラッシュ始動の連係で基本になる、発生が早い技をつないでいくAキルラッシュ～Aブーメランフック～足払いの連係は直前ガードすれば二カ所とも逆ギレアクションで割り込むことが可能。加えて足払いの直前ガードに成功すれば、真田のスーパーキャンセルを考慮しない限り発生の早い小技で反撃が確定する。まずはこの基本連係に対してリスクを負わせることで、キルラッシュは安全ではないことを意識させよう。Aブーメランフック後の崩しは、真田側にSPゲージが50%無ければ最速で立ちAを置きつつ、ボコスカアタックのアーマーで耐えられた時用に逆ギレアクションを準備しておくといい。

真田側にSPゲージが50%無い状況ではハイジャンプも有効。足払いはくらうが安上がりだ。

Lv3ブーメランフックが最大の死亡フラグ。これだけは絶対にくらわないよう最優先で注意しよう。

バージョンアップ記念　ライター座談会

マヨナカディスカッション

時代は動くか……
ver.UP後の『P4U』情勢

6月から新バージョンスタート！　キャラクター性能が若干ながら調整され、キャラクター間の相性、そしてキャラクターランクはどうなるか……。変化を語ってもらうため本誌ライター陣を会議に緊急招集！

●バージョンアップでどうなる⁉『P4U』

REBELION：稼働から3カ月。2D格闘ゲームにしては短いスパンでのバージョンアップとなりましたが、実際触ってみてどんな印象？

よるよる：パッと見た感じだと、現状ランク的に上位のキャラは強い部分が削られて、それをフォローする感じで強化されてますね。美鶴のジャンプA弱体化の代わりにしゃがみB強化みたいな。

JOKER：俺の真田は評価されてるのか。弱体化しているし。あとは世間的に見て下のランク……シャドウラビリスや雪子が強化されてる。これで、キャラランク情勢的には混戦になるだろう。

●各キャラクターの変化は……？

REBELION：まず、番長……鳴上だけど、しゃがみBの硬直延びたね～♪　対空では強いけど対地だと空振りできないね、硬直被カウンターだし。

DIEちゃん：ジャンプD絡みは画面端で強えーわ。立ちC空中ヒット→ジャンプ⬇＋A→ジャンプDで、跳ね受身に対して有利になるから起き攻め強化。陽介はもうちょっと対戦してみないとだが、立ちA、しゃがみAは相手のけん制に負けやすくなった。スクカジャの強化は単純にうれしいね。

JOKER：千枝ちゃんの弱体化は立ちBフェイタル削除か。ダメージは下がるけど、立ち回りとDを使った起き攻め能力が変わらなければ上位は間違い無いな。逆ギレアクションと覚醒SPスキルは健在だし。

REBELION：雪子は強くなったよ。プレイヤーの研究で火力が伸びてる現状で、立ちA・Aが連続ガードになるとか、上位進出も十分にありうる。さらにしゃがみB置き対空もかなり機能する。

JOKER：完二はジャンプAの空対空能力強化。立ち回りが強くなったが、うざってぇ！が弱体化して荒らし要素が……。安定目指すキャラじゃないと思うんだが。

よるよる：クマは大して変わりなさそう。周りの変動でどこまで上位に食い込めるかですね。直斗は回転式（画面端の感圧起爆型メギド固め）ができなくなって……。各種対S事案用特殊小銃のバッドステータス時間延長は単純に強いかな。

●『P3U』の時代はまだまだ続く？

DIEちゃん：美鶴は弱体面が大きいかな。主力のジャンプAカウンターヒットからの追撃が難しくなって……。というか痛い追撃はほとんど入らない。ここをしゃがみBで補わないといけないね。しゃがみB→しゃがみDが空振りしなくなったのは強化ポイント。これで安心して決め打ちできる。

JOKER：真田は何で弱くなってるのか分からない。ループ系連続技の印象が悪くて火力下がってるし、ジャンプCは反撃受けやすいし……。俺が強過ぎるから悪いのか……。これからは足払いの低姿勢を煮詰めていく必要があるな。

REBELION：アイギスは何で変わってないの？

全員：確かに‼

JOKER：一撃必殺技がつながらなくなったのは不快度は下がったが、何で弱くならねーんだ……。

よるよる：エリザベスはアギダインの硬直が減ってキャラの可能性が広がった。今まで使い方が分からなかったけど、割と立ち回りで出せますね。

●光と影のラビにゃんは大幅パワーアップ

REBELION：ラビリス、シャドウラビリスはパワーアップ。ラビリスに関しては逆ギレアクションが弱いだけで、後は上位に匹敵するからこれから伸びそう。逆ギレアクション→ストリングアーツ"車輪刑"が連続ガードはやばい（笑）。

JOKER：シャドウラビリスは根本的な弱さは解決してない。逆ギレアクションは切り返しより、対空やけん制に使いやすい。特に低空ダッシュ対策になるね。転んだときの脆さは解決されてないので、相変わらず運用に繊細さが求められるよ。

●結局のところキャラランクは……？

JOKER：最強はアイギスでしょ。今でもSランクなのに何も変わっていない。対抗できるとされている鳴上、千枝の弱体化でさらにその強さが際立つよ。

REBELION：でも、千枝は依然として上位を維持しそう。というか下が強化されてて上が下がってるから、多少の差はあれど混戦は間違い無さそう。

DIEちゃん：千枝はジャンプCと各種Dが弱体化しない限り変わらないでしょ。結局起き攻めループで倒すことが多いんだし。

よるよる：アイギスに匹敵するキャラにだれが成長するか、見どころになってきますね。クマは意外と上位にいけると思うんですけどね。

REBELION：後はこれから1カ月、全体的なPSRの推移も見てて面白いだろうね。キャラパワーの変化でどれだけ数字が動くかが気になるところだよ。

編集部独断
新バージョン注目キャラ紹介！

「バージョンアップでキャラクターの強さはどうなるの?」「俺は強キャラが使いたいんだ!どれ選べばいいんだよ!」的な人必見。アルカディアライター陣オススメキャラクターをピックアップするぞ!

オルギアモード時の中下段二択と、そこからの火力は申し分無しのキャラクター。ひとたび触ってしまえば、メギドの炎に包まれて一瞬で相手は消し炭と化すはず。相手に接近するまでの立ち回り、そしてオルギアゲージの管理さえ慣れれば、勝利に最も近いキャラといえる。

今バージョンでの注目キャラクターが雪子。連続技の難度は高いが、立ち回りと分からん殺しはトップクラスなので、立ち回り方法さえ覚えれば安定度は高い。今回の強化内容で苦手キャラのアイギス、美鶴との相性がどうなるかによって、このキャラのランクも決まっていくだろう。

ジャンプAの下側にやられ判定が付き、カウンターヒット時の受身不能時間が削減されたとはいえ、圧倒的に高性能な技の数々による安定感やセットプレイの破壊力は健在だ。また、しゃがみBの対飛び込み属性無敵が高速化し、鳴上、真田と並んで最速になった点も見逃せない。

『P4U』掲示板　座談会メンバー紹介:●JOKER……真田、シャドウラビリスを高いレベルで使いこなす猛者。口は悪いがその実力はかなりのもの。●REBELION……雪子から最近真田、アイギスに目覚めつつある。「Ver.UPで雪子に戻ろうかな」とのこと。●DIEちゃん……美鶴でPSR800近く、陽介で700を超えるやり込み勢。安定度の高いプレイが好み。●よるよる……スマホ版「ストⅣ」日本王者。最近はエリザベスに夢中。

4月29日 ニコニコ超会議 超闘劇予選リポート

ニコニコ動画のほぼすべてを地上に再現“との触れ込みで、4月28～29日にわたって開催された「ニコニコ超会議」。この1コーナーとして我らが「闘劇」も「超闘劇」という名で予選第一弾を率いて堂々の参戦！ 今、一番ゲームセンターで盛り上がっているといっても過言ではない『P4U』。その熱気と歓声が幕張メッセから全世界へと響き渡ったぞ！

予選第一弾は ニコニコ超会議in幕張

今年もついに始動した“日本最大の格闘ゲームイベント“「闘劇」。今夏の開催を控え、その第一弾予選があの「ニコニコ超会議」で開幕した。もちろん、ニコニコ動画と手を組んだこともあって、予選ながら全世界生中継！ 初回ということで、日本各地から強豪が集い、一人目の予選通過者をめぐって激しい戦いが繰り広げられたぞ。

２６人でスタートしたトーナメントだが、ベスト８に残ったのは右下のトーナメント表を見る通り、『アルカナ』覇者「かすみLOVE」（悠）や、『KOF』覇者「ウォーズ」（陽介）、そして回転王（千枝）、ユメこと「雲外鏡」（アイギス）と、格闘ゲーム業界にその名を残す猛者ばかり。この超ハイレベルなトーナメントを制したのは、決勝で「かすみLOVE」を下した「雲外鏡」。ハイレベルななかでも、さらに一つ飛び抜けた実力を見せてくれた。闘劇本戦でも優勝候補筆頭に挙げられること間違い無いはずだ。

腕を骨折しながらも出場する千枝使いの猛者、回転王、ハンデを背負いながらもベスト8まで勝ち進んだが、古豪ドミーのクイックエスケープ狩りの前に撃沈。

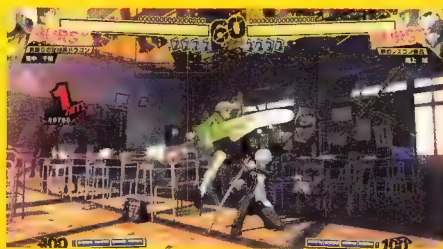
超闘劇スペースの周りには本戦さながらの観客が！　観衆の盛り上がりに応じて選手たちの動きも加速していく。

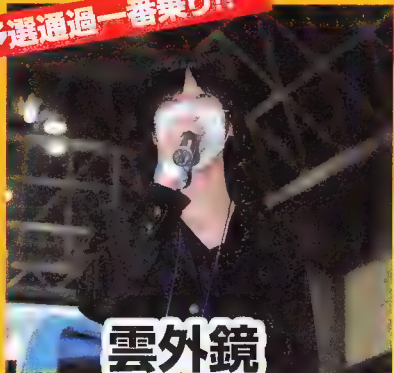
りせちー＆番長のコスプレで参加してくれたプレイヤーも！　リアルりせちーのまえに相手もタジタジ!?

Pick up!!

大会注目テクニック

本戦では跳ね受け身に対してジャンプ攻撃を重ねるプレイヤーが多く見受けられた。これは跳ね受け身に対してタイミングよくジャンプ攻撃を当てつつ、レバーをガード方向に入力しておくことで、相手の跳ね受け身→ガードには有利な状況を作ることができ、跳ね受け身→逆ギレアクションに対しては着地後ガードが間に合う。いわゆる“安全跳び込み“、または“詐欺跳び“と呼ばれるテクニックを活用したもの。逆ギレアクション成立時に攻撃が確定する（しやすい）クマ、花村以外に有効。千枝の逆ギレアクションは着地後にガードできるのでしゃがみで避け、空中に居る間に攻撃することでカウンターヒットを奪える。

また、相手の起き上がりにぴったりとジャンプ攻撃を重ねることで、クイックエスケープ、バックステップも防止できるのがこのテクニックの強み。タイミングをつかみ、跳ね受け身からのリバーサル行動を防止しよう。

逆ギレアクションを防止することで、勝率は大きく変化してくる。ガード後の連続技もセットで覚えておくことが大事。

予選通過一番乗り!!

雲外鏡選手ミニインタビュー

雲外鏡

闘劇'08『タツノコvsカプコン』準優勝ほか、活躍するタイトル多数。『P4U』ではアイギスを使用し、現在PSR全国一位の実力を誇る。

――優勝おめでとうございます。これで闘劇本戦出場となったのですが、今回のトーナメントの感想を教えてください

雲外鏡　思ったより強いプレイヤーが来なかったという印象でした。正直おいしかったですね。

――２回戦のDIEちゃん（美鶴）戦は山場でしたね。

雲外鏡　周りから見ればそうかもしれませんが、美鶴戦は対策を立てているので問題無いですね。

――では、当たりたくなかったキャラは居ましたか？

雲外鏡　鳴上はあまり対策ができていないので嫌でした。決勝の鳴上戦では対策を気にせず、こちらのやりたいことをやった感じです（笑）。

――そのほか苦労した試合はありますか？

雲外鏡　準決勝のとも（ラビリス）ですね。対戦経験が少なかったので心配でした。

――ストリングアーツ“猛獣“をリバーサルバーストで避けたのは対策ですか？

雲外鏡　そうですね。タイミングがずれると失敗するので慎重にボタンを押しました。うまく成功したのですが、その後の反撃は失敗しましたね（笑）。

――本戦に向けて意気込みを一言！

雲外鏡　自分以外にもアイギス使いが多いと少し不安ですが、しっかりと優勝を狙いたいと思います。

――ありがとうございました！

『P4U』攻略本、満を持して登場

バージョンアップ完全対応、全キャラ徹底攻略!!

全ての『ペルソナ』ファンに贈る完全保存版

完全保存版

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

攻略ガイド

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.92
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ 攻略ガイド
定価1,680円

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.92
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
攻略ガイド 2012年6月29日発売予定

定価 本体1,600円+税

 ※表紙デザインは変更になる場合があります。

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング

格闘ゲームの攻略ならアルカディアにおまかせ!

新機体続報&機体攻略特集！

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST
エクストリームバーサス フルブースト

Text:とき

機動戦士ガンダム エクストリー[illegible]ブースト
■メーカー：バンダイナム[illegible]
■ジャンル：チーム[illegible]
■操作方法：8方向[illegible]4ボタン
■発売日：2012年4月5日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

追加機体も続々と公開され、さらに盛り上がりを見せる本作。今月は、追加機体攻略、ステージ解説に加えて、コスト変更や武装変更のあった機体攻略をピックアップして掲載。ボリューム満点の記事をお届けするぞ！

追加機体攻略

デストロイモードで敵機を粉砕！

COST 2,500

バンシィ

今作最初の解禁機体となったバンシィ。コスト2,500の格闘寄り万能機体を徹底攻略していくぞ！

相手の逃げ道をふさごう

本機の重要な役割は、やはり「どれだけデストロイモード中にダメージを与えられるか」だろう。

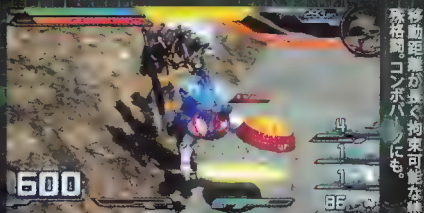
要となる武装はサブ射撃のビーム・サーベル【投擲】と特殊射撃のアームド・アーマーBS【高出力】だ。サブ射撃はデスティニーガンダムのサブ射撃と軌道が類似しており、相手の横移動に合わせることができ、判定が大きいため非常に当てやすい。特殊射撃でキャンセルできるので、左右中央とまさに逃げ道をふさぐ攻撃が可能だ。ガンガン使っていき、相手に休むヒマを与えないようにしよう。なお、デストロイモード中は投げるサーベルが2本から4本に増加。メイン射撃も全体的に性能が高く、大ダメージを与えることが可能だが、弾数は4発と少なめ。使いどころを考えて、うまく活かしていこう。

デストロイモードは、格闘チャージで移行することができ、持続時間は約15秒となっている。開幕時や再出撃時にすぐ使用することはできないので、敵機の注意がそれたときを逃さず使っていこう。

また、体力が半分以下になると強制的にデストロイモードになり、以後撃墜されるまではユニコーンモードに戻ることはない。コストオーバー時にデストロイモードで再出撃することもある。うまく使えば長時間デストロイモードで戦うことも可能だ。耐久力調整をしっかりとして、耐久力が半分以下でも前線で戦えるよう、僚機との連携を取っていこう。

敵機の横移動を刈り取るサブ射撃。飛距離も長めだ。

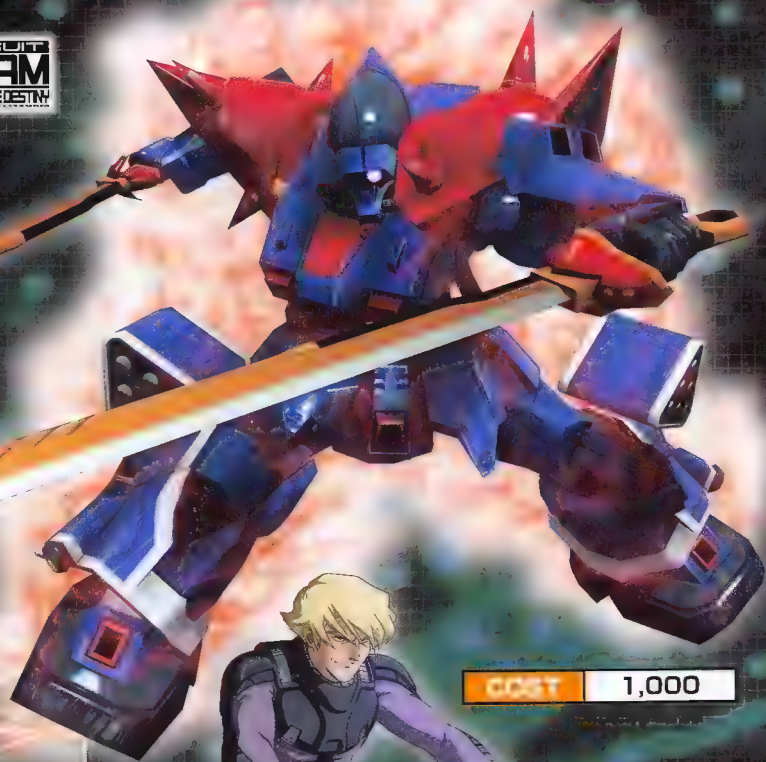
特殊射撃へキャンセルして全方向へ攻撃！

移動距離が長く拘束可能な特殊格闘。コンボパーツにも。

機体の特徴

- サブ射撃からキャンセル可能で、敵を拘束する特殊射撃
- 接近やコンボ用、威力向上を狙える特殊格闘
- さまざまな方法で発動可能なデストロイモード

メイン射撃	ビーム・マグナム
格闘	ビーム・サーベル
サブ射撃	ビーム・サーベル【投擲】
特殊射撃	アームド・アーマーBS【高出力】
特殊格闘	アームド・アーマーVN
バーストアタック	アームド・アーマーBS【最大出力】

追加機体続報! EXAM搭載の“火神”現る!!

MS-08TX［EXAM］

イフリート改

両腕にグレネード・ランチャー、両脚にミサイルポッド。さらに1対のヒート・サーベルを備えたイフリート改。優秀な格闘性能を誇っているぞ。

COST 1,000

PILOT ニムバス・シュターゼン

新機体として「機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY」より、イフリート改が参戦。専用ゲージのEXAMシステム発動中は、コスト以上の機動力と、特殊射撃による移動を駆使した格闘戦を仕掛けることが可能。特殊格闘による格闘攻撃を当てるとEXAMゲージを回復させることができるので、いかにEXAM状態を維持できるかがカギか!?

新たな戦場が登場!

追加ステージ情報

イフリート改と同時期に追加される最新の追加ステージが、「∀ガンダム」からの出展となるマニューピチ。前作『機動戦士ガンダム　EXTREME VS.』からのリニューアル登場で、今作では時刻が夕方となっているぞ。斜面を中心に、岩や建造物が立ち並ぶステージをどうやって攻略していくのか!?

マニューピチ

「ガンダムVS.モバイル」最新情報

同じく6月末に追加となるプレイヤーナビが、イフリート改と同じく「機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY」からの出展となる「モーリン・キタムラ」。地球連邦軍の実験部隊に所属するオペレーターだ。アップデートの際には、ぜひとも彼女と契約し、ゲームをナビゲートしてもらおう!

モーリン・キタムラ

多彩なステージを満喫しよう

ステージ大解剖

本作の戦闘に欠かせないのがステージ。前作よりも大幅に増えたステージの特徴や構造、ギミックを把握して、戦いを優位に進めていこう。

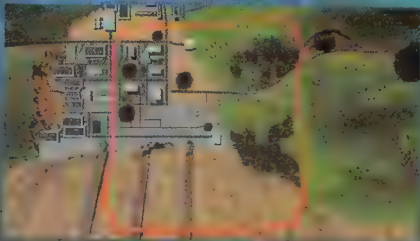
ステージによる有利や不利もある……!?

本作にはおおまかに分けて万能機体、格闘機体、射撃機体が存在するが、機体によってはステージの起伏や障害物の有無で武装を最大限に活かせたり、逆に真価を発揮できなかったりする。

例えば建造物が多いステージでは建物の周りを周回するなどで、格闘機の脅威から逃れたりすることができる。見晴らしのいいステージなどでは、射撃機体は一度捕まってしまうと逃げる場所が無かったりするため、一気に攻め落とされることも。

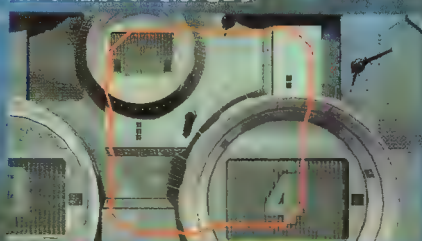
こうしたステージの特性を理解し、自分の使用機体に合ったステージはどこかを考察するのも、本作の楽しみ方の一つだ。

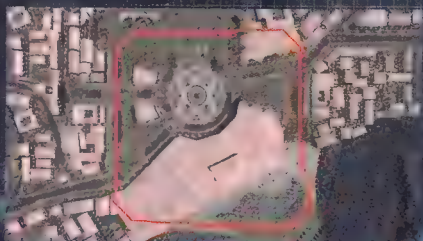
サイド7

平地が基本となっているオーソドックスなステージ。対戦において最も多く選ばれている戦場だろう。建造物は低いものが多く、僚機との連携が取りやすいステージでもある。極めて標準的な地形なので、ここで建物や地形の起伏を使った戦い方を覚えよう。

トーチカ基地

「機動戦士ガンダム第08小隊」から登場となるステージ。ステージ内に多少の高低差があるため、上を取った方が戦局を有利に進められるだろう。これは他のステージにも当てはまるので、高低差のある戦場ではなるべく上から攻めることを心掛けたい。

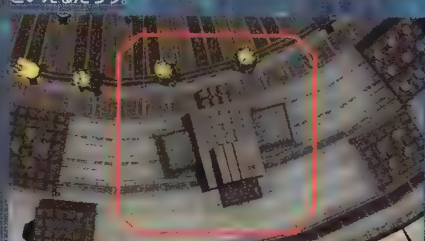
ロンデニオン

戦場の端、2カ所に窪みがあるステージ。射撃武装がこの窪みに引っ掛かりやすいため、この部分をいかに利用するかが重要になってくるだろう。最後のワンブーストで、うまくこの窪みの中に入れるようにしておくなど、防御的に活用していきたいところ。

ブリュッセル

外側が建物により高くなっており、中央部分が低くなっているステージ。そのため、移動手段が地走系の機体にとっては若干不利な戦場となるかもしれない。対戦相手に地走系機体が居た場合には、ステージ周囲の建造物に陣取って戦っていこう。

ニュータイプ研究所

ステージ内には大きめの建造物が多数存在するが、それらのすべてが破壊可能となっている。使用している機体によって、開幕から破壊していくか、壊さずに残しておくかを決めておくといいだろう。見晴らしは比較的いい構造となっている。

コロニーレーザー

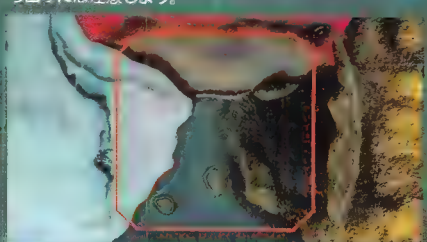
ステージの中央部付近には、大きめの破壊不可能な建造物がある。この周囲を旋回することで、あらゆる攻撃を回避することができる。格闘攻撃に対するカットに行きにくいため、格闘機体はコンボを決めやすいステージといえるだろう。

ムーン・ムーン

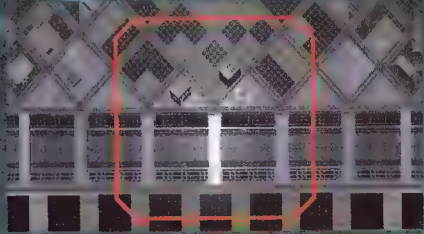
端にあるピラミッド状の建造物の部分だけ急な斜面があるものの、それ以外の場所は基本的といえるステージだ。中央付近の石でできた建造物は簡単に破壊可能なので、それほど気になることは無いだろう。開幕に壊してもいいし、後で壊してもOKだ。

エンジェル・ハイロゥ

一定時間ごとに、ステージの中央部分が舞台のようにせり上がって障害物となるギミックを持つ。さらに、戦場のそこかしこに小さな柱状の障害物があるので、中央部がせり上がっているときに、僚機や敵機と分断されやすいという特徴がある。覚えておこう。

REBIRTH

「機動戦士ガンダム00」出典となる、特徴的な見た目の戦場。壊せる障害物が一切無いステージだ。端の方にある水場と岩の部分に追い詰められると思ったように身動きが取れず、一気に撃墜されてしまう場合も……。立ち回りには注意しよう。

インダストリアル7

前作の構成とは打って変わり、高低差の極めて少ないステージとなった。ステージ内にある建造物はすべて破壊可能。建造物が無くなると平らなステージとなり、射撃攻撃が地形に遮られることがほとんど無くなってしまう。相手が射撃武装を持っているときには注意しよう。

ヘリオポリス

「機動戦士ガンダムSEED」からのステージ。ステージに点在する建造物の中で、一つだけ破壊不能なものがあるが、それ以外はすべて破壊可能。標準的なステージで、破壊不能な建造物を利用した立ち回りができるようなれば、戦いを有利に進められるはずだ。

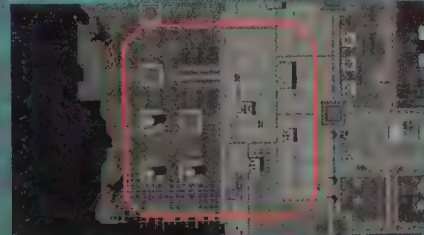
フロンティアI

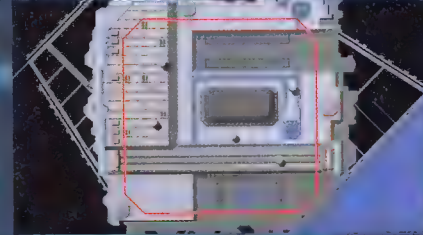
今作から登場となる新ステージで、フィールド上には多数の建造物が存在している。これらの建造物は破壊可能なので、戦いにくいと感じたら素早く壊してしまうのも手だ。ステージ端の斜面になっている区画は、相手を追い込む際に利用しやすくなっている。

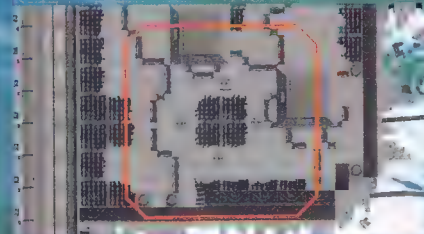
サイド6

高低差があることに加えて、ステージ全体が暗めになっているため、場合によっては若干戦いにくくなるステージである。窪みを遮る巨大な橋は破壊不可能のため、攻撃を防ぐことができる。立ち回りに気を配り、味方と連携を取りながらの位置取りを心がけたい。

ギガフロート

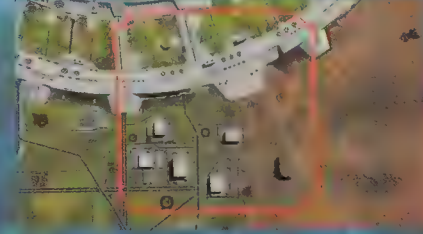
戦闘エリアのほぼ半分が、エンジェル・ハイロゥと同様に上下移動を繰り返すステージとなっている。動きの無いもう半分は、破壊可能な建造物の並ぶ平らな地形だ。沈／浮上する側にある円柱の障害物は破壊不能なため、逃げるときには有効的に活用したい。

トロヤステーション

一見すると激しい高低差があるように見えるが、そのほとんどが段差ではなく斜面状になっているため、地走系の機体の障害にはならない。高低差のためか視覚的なせいか、若干ステージが狭く感じることがあるようだ。敵機との距離には十分注意したい。

廃棄コロニー（地球周辺）

PS3版にも登場していたステージ。ステージ構造はマスドライバー基地と若干似ており、基本的には平たんな部分が戦闘エリアの大半を占めている形だ。高低差が無いために見晴らしは良好。ジャマになるような障害物はほとんど無いor破壊可能となっている。

マスドライバー基地

建造物がいくつか点在するものの、特に戦闘のジャマになるようなことは無い。平たんな部分がほとんどを占めるステージ。建造物はすべて破壊不能となっているので、射撃攻撃を防ぐことができる。格闘を狙うときは、建造物の陰を使うようにするとカットされにくいぞ。

NEW アフリカタワー

前作との違いは、天候が変わりステージ内の明るさが落ちたこと。地形や建造物の配置は変わっていない。建造物はすべて破壊可能で、地形の一部には盛り上がった場所がある。建造物と地形を活用し、常に射線を遮るように移動ができれば戦いを有利に進められるだろう。

ステージに存在する建造物を利用することで、普段はかわしにくい敵機の攻撃を回避することも可能！　どの位置にどういった障害物が存在するかは、覚えておいて損は無い。

暗い色調のステージでは、一部の武装が見にくいと感じることがあるかもしれない。こういったステージが選ばれたら、油断せず慎重に動くことを心掛けたい。

NEW マニューピチ

変更点は時刻が夕方になったことくらい。大きな斜面がステージを分断しており、この斜面によってできた高低差をうまく利用した立ち回りができるようにしたい。高い位置から低い位置へは攻撃が通るが、低い位置から高い位置へは射撃が通りくいことに気を付けよう。

νガンダム

COST 3,000

今作で全体的に性能が向上した本機。どの距離でも活躍できるぞ。

豊富なキャンセルルートを使いこなせ

今作で新たなメイン射撃チャージやレバー↓＋格闘を手に入れたニューガンダム。どちらの新武装も非常に高性能で、立ち回りの幅が大きく広がった。

特殊格闘のフィン・ファンネルバリアは任意で解除可能になり、再リロードは解除した残数から始まる。これが地味に優秀で、使用時に敵機が離れてしまった場合には即座に解除し、次に備えることができる。

さらにニューガンダムは各武装からのキャンセルルートがバリエーション豊かで、特にレバー↓＋格闘へのキャンセルが非常に強力。何とメイン射撃チャージからのキャンセルも可能となっており、強い誘導性能を持つ武装二つを相手に押し付けていくことができる。そのため近距離も強いのだが、フィン・ファンネル系武装の全体的な強化＆メイン射撃チャージショットによって、すべての距離でその性能を発揮できるようになったといえる。

コスト2,500を組んだときには後衛に回って後から撃墜されるor撃墜0も視野に入れよう。バーストタイプは、僚機のコストと機体タイプによってAタイプとBタイプを分けていくといいだろう。

強制ダウンを奪う上に誘導、威力ともに強力なメイン射撃チャージ。

相変わらず優秀な性能のフィン・ファンネルバリア。状況に応じて即座に解除していこう。

レバー↓＋格闘は、主力格闘の一つ。特殊格闘に派生できるぞ。

すべての性能が向上!

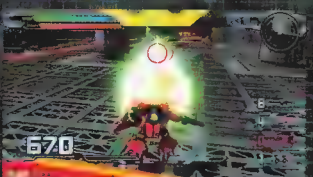
コスト2,500から最高コストの3,000になったことで、各種性能が飛躍的に向上したサザビー。

中でも使い勝手がよくなったのが、サブ射撃のファンネル。当てやすさが上がったこともさることながら、ヒット時にはよろけ時間の長いやられを誘発する。追撃が容易になったどころか、コンボを選択する余裕すらあるぞ。

特殊射撃のメガ粒子砲【照射】は、判定が大きくなったので非常に当てやすくなったぞ。機動力もかなり高くなったので、まさに「生まれ変わった」機体といえる。アシストを絡めた十字砲火とファンネルによる多方向からの攻撃で、一気に敵機を制圧しよう。メイン射撃チャージショットは、各種攻撃行動からキャンセルすることによって落下移動するため回避にも使えるぞ。もちろん、回避行動を兼ねて撃ったチャージショットが当たればいうこと無しだ。

バーストアタックはアクシズ落とし。地面に着弾後、核のように巨大な爆風を巻き起こすので、起き攻めや敵機を追い詰める際に使えるぞ。

バーストタイプは自分のスタイルに合わせて選んでもいいだろう。

ファンネルヒット時のよろけ時間は長い。追撃は落ち着いて決めよう。

特殊射撃は本機の重要なダメージソースの一つ。スキあらば狙っていこう。

バーストアタックはアクシズ落とし。見た目のハデさ的にも使っていきたい。

サザビー

COST 3,000

最高コストとなって帰ってきたサザビー。その性能をしかと見よ!

ウイングガンダムゼロ(EW版)

COST 3,000

新たなサブ射撃を手にして、メイン射撃の性能も向上したぞ!

アシスト→メイン射撃再び

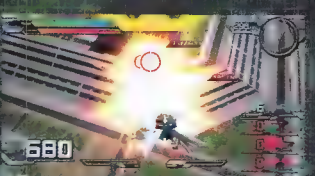
前作のサブ射撃であったマシンキャノンが削除され、新たにトールギスIII呼出が追加された。性能は『ガンダムVS.ガンダム NEXT』のときにあったアシストのヴァイエイトとほぼ同じで、照射系ビームを撃つ。

メイン射撃でキャンセル可能であり、キャンセルした場合には勢いを残して落下するため、着地のスキをごまかすときなどに便利だ。メイン射撃→サブ射撃→メイン射撃というキャンセルも可能なので、振り向き撃ちをしてしまった際にはキャンセルして硬直を消していこう。特殊格闘の飛翔もメイン射撃からキャンセル可能。左右にも飛翔できるようになったので、非常にテクニカルな動きができるようになったぞ。メイン射撃の当てやすさも向上しているので、相手にプレッシャーをかけていこう。

なお、マルチチャージショットも追加されたので、こちらはけん制として使っていこう。ちなみに、誤ってマルチにしてしまった場合には、格闘ボタンを入力することで、シングルチャージショットへと戻すことができる。

多彩なキャンセルルートを使いこなし、対戦で勝利しよう!

自機とアシストで十字砲火が可能。格闘カットにも使えるぞ。

前後左右に飛べるため、距離を調節したり、奇襲を仕掛けるなどもできる。

メイン射撃から直接キャンセルが可能な特殊射撃。地味に優秀な武装だ。

ダブルオークアンタ

COST 3,000

前作から細部が変更されたダブルオークアンタ。変更点を覚えよう。

変更点を把握しよう

まずはダブルオークアンタの変更点から。通常時の主な変更から挙げていくと、耐久力が640から600に変更、ガンダムサバーニャ　呼出が可能、GNソードビット【GNフィールド】の耐久力が200に増え、格闘を防ぐことができなくなった（カウントが残っている間は着脱が任意に可能）、クアンタムバーストが格闘チャージショットに変更され、出撃時から使用可能……などがある。

クアンタムバースト使用後の変更点はガンダムハルート　呼出がサブ射撃になり、メイン射撃でキャンセル可能、レバーニュートラル格闘・レバー⇐or⇒＋格闘が追加、GNビット射出がレバー⇓＋格闘に変更、などだ。

通常時からガンダムサバーニャ　呼出が使えるようになったのはかなり大きいためどんどん使っていこう。

クアンタムバースト使用後も、格闘武装が追加されたので、前作よりも強気に攻めていける。あまり出し惜しみをする必要が無くなったことも大きい。しかし、格闘性能は全体的に若干下がっているため、前作よりも丁寧に立ち回ることが大事だ。少ない耐久力をカバーしていこう。

ガンダムサバーニャ　呼出は広範囲の照射系ビーム。性能はかなりいい。

耐久力は増えたものの、格闘を防げなくなったので過信は禁物。

さほど性能は高くないとはいえ、格闘が追加されたのは大きい。

追加武装のタイミングは慎重に

基本武装は前作から変わらないが、新たに格闘チャージショットとしてメタス呼出が追加された。呼び出すと僚機のそばへと飛んでいき、僚機の残弾数をMAXまで回復させる（ただし一部の武装にはリロードされないものもある）。νガンダムやHi－νガンダム、ストライクフリーダムガンダムなどファンネル系武装を持つ機体と組めば、かなり有効活用できるだろう。ただし、強力なだけあって一度の出撃で一回しか使えない。タイミングを誤るとムダに消費されるだけなので、僚機との連携はしっかり取ろう。

立ち回りについてだが、やはり中距離以遠でメイン射撃とサブ射撃をバラ撒いていくスタイルが強力だろう。メイン射撃の弾数が実質無限なので、相手にとっては厄介なことこの上ない。

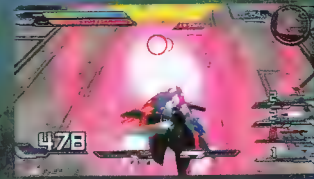
また、レバー⇐or⇒＋格闘の初段でよろけ時間の長いやられを誘発するので、エクストリームバースト使用時はバーストアタックにつなげられるように。威力がかなり高めなので、スーパーアーマーを活かして積極的に攻めるのも強力だ。

攻めが強力な分、バーストタイプはAとBどちらのタイプを選んでも真価を発揮できそうだ。

Zガンダム

COST 2,500

援護もできて攻めもこなせる、オールマイティ機体の代表格!

相変わらず高性能なZガンダムのメイン射撃。3連射の強みを活かせ。

ダウンを奪えて誘導も強い特殊射撃。しっかり狙って撃とう。

僚機の残弾を回復させる。「ここぞ」という場面で使っていくこと。

サブ射撃をうまくバラ撒こう

前作からの一番の変更点は、やはりサブ射撃が任意発射から自動発射へと変化したことだろう。この変更はかなりありがたく、当てやすさが格段に上昇した。ただし、必ず発射するため、無闇に使用するとすぐに弾切れを起こしてしまうことには注意すること。敵機のブーストゲージ量がある程度減ったのを見計らって使っていこう。

また、前作でファンネル発射だった特殊射撃が、ハンマ・ハンマおよびR・ジャジャ　呼出に変更された。前作では瀕死の状態でしか呼び出されなかったため、自衛力も向上したといえる。リロードもされるので、どんどん使っていこう。R・ジャジャ　呼出がヒットした場合にはあえて追撃せず、長時間放置するという選択肢も視野に入れよう。

メイン射撃チャージと特殊格闘のプレッシャーは、前作から大きな違いは無いので使いどころも同じでいいだろう。

バーストアタックは多段ヒット系なのでコンボに組み込むにはやや不向き。ロマン技として狙うか、最後の暴れで大逆転を狙っていこう。中距離以遠が得意な機体なので、バーストタイプはBタイプがオススメだ。

キュベレイ

COST 2,500

前作から使用感の変化が大きいキュベレイの、今作での立ち回りは!?

今作から自動発射となったサブ射撃。使い勝手が向上しているぞ。

各アシストはリロードされるため、出し惜しみせず使っていこう。

新たに追加されたバーストアタック。拘束時間が長いので、敵機の足止めに使えそうだ。

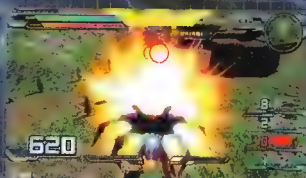
サブ射撃を有効活用しよう

コスト2,500となり、すべての武装の性能が向上し、新たにメイン射撃チャージまで追加されたガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク。

中でもサブ射撃の性能が上がっており、飛距離が伸びた上に、ヒット時によろけ時間の長いやられを誘発するようになった。かなり長い時間よろけるので、当たったのを見てから特殊格闘などで追撃にいっても余裕で間に合うだろう。焦らずしっかりダメージを取っていこう。特殊格闘から追撃する場合、あえてその後に追撃をせず、長時間放置して敵僚機の方を攻めるというのも効果的だ。2対1の形を作って一気に制圧しよう。

特殊射撃にも若干の変更が見られる。照射時間こそそれほど長くないものの、任意に曲げることが可能。敵機に見られていないときは、遠距離から狙ってみるのもいいだろう。少しヒットするだけでそれなりのダメージを与えることができるぞ。

本機は中距離以遠で性能を発揮する援護用武装が多いため、基本的にはどのコスト帯と組んだ場合でも後衛で戦うのがいいだろう。バーストタイプはBタイプがオススメだ。

サブ射撃は長時間よろけさせるビーム。射程もかなり長くなったぞ。

ダウンを奪えて、発生速度も優秀なメイン射撃チャージ。

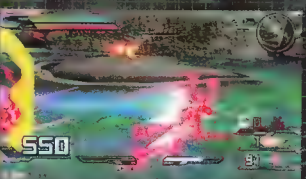
特殊射撃は、任意に曲げることができる高威力の照射系ビーム。

トランザムでガンガン攻めよう

コストが2,000からコスト2,500へと変更されたこともあり、すべての性能が向上したスサノオ。

中でもトランザムシステムの性能がかなり向上しており、持続時間も長め。トランザムシステム中のメイン射撃チャージショットにも変更がある。レバーニュートラルでは2枚重なっており、レバー⬅or➡で左右に1枚ずつ、レバー⬆で時間差で直線上に2枚飛んでいく。これらを状況において使い分けられれば、さらに強力なものとなる。敵機との距離がある程度近ければレバー⬅or➡、中距離以遠で着地を狙う際にはレバー⬆を使っていくといいだろう。トランザムシステム中のスサノオは機動力もかなり高いので、無理に一回のブースト消費で追い詰めようとせず、ジワジワと追いかけていくようにしよう。

最も注意しなければならないのが、先に落ちる場合も後に落ちる場合も、トランザムシステムを抱えたまま撃墜されないこと。これだけは絶対に避けたい。使わずに落ちてしまうのは、エクストリームバーストを使わずに撃墜されるのと同じくらいもったいないので、どんなに悪い状況でも使ってしまうこと。

新たに追加された移動技。これからどう開発されていくかに注目だ。

持続時間がかなり長くなったので、相手をジワジワ追い詰めていこう。

バーストアタックは単発なので、コンボパーツとして使っていけそうだ。

スサノオ
COST 2,500
コスト2,500になり、性能が格段に上がったスサノオで斬りまくれ!

スーパーアーマーを活かそう

コストが2,000から2,500へと上昇し、耐久力が650にアップしたガンダム試作2号機。さらに格闘チャージ時の格闘攻撃すべてにスーパーアーマーが付加された。これにより、前作よりも強気に攻めることが可能となったぞ。格闘攻撃の威力の高さは相変わらず凄まじいので、ガンガン攻めてスーパーアーマーを活かして"肉を斬らせて骨を断つ"戦法も有効だ。

「核」ことアトミック・バズーカの範囲と威力は相変わらず絶大なので、起き攻めや敵機の行動範囲を狭めるときに使っていこう。バーストアタック使用時にも核を撃つので、頭に入れておこう。

しかしながら、相変わらず中距離以遠ではメイン射撃のバルカンとアシスト2種しか攻撃手段が無く、全体的に貧弱な性能になってしまうことには注意が必要だ。ジリ貧になる中距離戦を避け、早めに距離を詰めに行こう。

特殊格闘からの派生が多種なのでさまざまなコンボを考えることもこの機体のだいご味と言えるだろう。

バーストタイプはAタイプがオススメ。コスト3,000と組んだ際でも前衛で戦うことを意識していこう。

ガンダム試作2号機
COST 2,500
コストアップに伴い、格闘機としての性能が飛躍的に上昇!

スーパーアーマーによるゴリ押しは、相手に取って脅威となるだろう。

相手の逃げ道を防ぐアトミック・バズーカ。起き攻めとしても有効だ。

バーストアタックはラストを核で締めるため、敵僚機を巻き込むことがあるかも!?

シャア専用ゲルググ

COST 2,000

安定した強さを持つシャア専用ゲルググ。場面を問わず活躍できるぞ。

格闘の強い万能機体の代表

コスト2,000の万能機体代表とも言える、シャア専用ゲルググ。

基本的な性能自体は前作と変わらないため、立ち回りにも変化は少ないが、若干の変更点を挙げていこう。

まずはレバー⬅or➡＋格闘だが、ダメージが上がった代わりにヒット時の移動距離が低下。格闘チャージショットは弾速と判定が若干向上。エルメス呼出時にレバーを⬇方向に入力することで、視点変化をキャンセルすることが可能に。また、⬆＋格闘へのキャンセルもできるぞ。緑ロックオン時の納刀状態でもキャンセルできるので、抜刀モーションに化けることが無い。さらに、サブ射撃から特殊格闘にキャンセル可能なので、暴れの選択肢が増えた。これらの変更を踏まえた上で戦おう。

するべきことは前作と一緒で、メイン射撃→格闘チャージショットレベル3を狙っていくこと。敵機の機動力を低下させる効果はやはり強力なので、機会があれば積極的に狙っていこう。

バーストアタックはエルメス　呼出後、シャア専用ゲルググ自身が斬りかかるというもの。一応コンボパーツにもなるので、視野に入れておくといいだろう。

自衛手段に優秀なレバー⬆＋格闘。敵機のブーストゲージが少なければエルメスがヒットする。

相変わらず優秀なビーム・ナギナタ【投擲】。敵機の機動力低下を狙っていこう。

各種格闘は、万能機体にしては破格の性能の高さといえるだろう。

すべてのサブ射撃を使いこなそう

コスト2,500からコスト2,000へと変更になったクシャトリヤだが、レバー⬆＋サブ射撃やレバー⬇＋サブ射撃の追加など、攻撃手段そのものは前作よりも多くなっている。

レバー⬆＋サブ射撃は敵機の上方へとビームを撃つ。着地直後の敵機に対して置いておくように撃つことで、次にジャンプしようとした際に上昇中を刈り取るように当てることができる。相手の左右どちら側に置くか、はたまた上側に置くかの選択で、使い手の読みの鋭さが試されるだろう。

レバー⬇＋サブ射撃は、自機前方へと網目状にビームを展開する。イメージとしてはプロヴィデンスガンダムのビームカーテンと似ている。攻められたときの自衛手段として使っていこう。

また、前作のメイン射撃チャージショットと特殊射撃のコマンドが入れ替えられた。地味な変更だがかなり使い勝手が向上し、ダメージを与えやすくなっているぞ。

バーストタイプはBタイプを選ぶのがオススメ。援護向きの後衛機体なので、Bタイプの長いブースト量を活用して、戦場を駆け回ろう。

クシャトリヤ

COST 2,000

サブ射撃の種類が増え、攻撃のバリエーションが豊かになったぞ。

相手が上昇すれば当てることができる。追撃はビーム・ガンで。

防衛手段として使って、この間園を移動しながら距離を取ろう。

チャージする必要が無くなったため、ダメージを与えやすくなった。

クロスボーン・ガンダムX2改

COST 2,000

コストは下がったが性能は上がった本機を使ってみよう!

万能機体の強みを引き出そう

コスト2,500からコスト2,000に変更されたクロスボーン・ガンダムX2改。しかし、機動力以外の性能はむしろ向上したといえるだろう。特殊射撃である木製帝国製バスターランチャーの威力上昇は、特にうれしいところだ。

本機の立ち回りについてだが、基本的には前作と同様で問題無いだろう。赤ロックオン距離ぎりぎりを維持しつつ、誘導性能の高いメイン射撃チャージショットや、サブ射撃などの武装をバラ撒いていこう。

特殊格闘のABCマント着脱による、振り向き撃ちなどからの落下キャンセルなども健在なので、自衛手段もそれなりに持っているぞ。ABCマントの耐久力は100であり、攻撃を受けるなどして破壊されると着脱不能になり、落下キャンセルを使えなくなる。やむを得ないとき以外、破壊されるのだけは避けよう。

バーストアタックも追加された。ショットランサーと呼び出すバタラの誘導が強いため、最初のショットランサーが外れてもバタラのみがヒットすることがある。その場合でも威力はなかなか高いぞ。

バーストタイプはBタイプにして、生存力の向上を図るのが無難だろう。

誘導の強い飛び道具。追撃してダメージアップを図ろう。

サブ射撃は、2段目が当たると受け身不能のダウンを誘発するので自衛に優秀だ。

ABCマント着脱は落下時に勢いを残すので、着地をごまかす際に有効だ。

最新ネタを駆使して闘いに挑め!

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
B➡…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T➡…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

今月は、特殊な効果を持った相手の性質とその対策、ソロプレイ時のバルコニーブレイクコンボ集、そしてキャラクター別の攻略に加えて、使用率の高いキャラへの対策も掲載。

Text:半蔵門鉄拳衆(アイテム技&キャラ攻略:福士　バルコニーブレイク:タケヤマ、バベル樋口　協力:パヨン塚越)

「分からない」じゃ済まされない!?

アイテム技考察

[illegible]

知っておきたい技

続々と新しいアイテムがリリースされ、幅広い&個性的なコーディネートが可能となっている今作。カスタマイズアイテムの中には、見た目の変化だけではなく、対戦中にさまざまな効果をもたらすものがある。その多くは「お楽しみ要素」的な性能になっているのだが、中には実戦でも十分に活躍する能力を秘めたアイテムもあるのだ。今回は、それをピックアップして紹介していこう。

まず、本作ならではといえるのが、フェンとジュンの固有アイテム。どちらも交代時に特殊な動作が出せるようになるので、交代時の読み合いの選択肢が増え、対応されにくくなる。

次にプッシュしたいのは、リーやアリサのような、相手に攻撃ができる固有アイテムだ。リーのような飛び道具、アリサのようなバリア的なものは今までのシリーズの常識を覆す判定と能力を持っているので、状況によっては有利に働くことも!?

性質と対策

ここでは、注目アイテム技の性質および対策について解説してみよう。

ジュンの「アンブレラ」は、交代時にコマンドを入力することで、某映画の魔法使いよろしく、傘でふわりと空を飛びながら登場する。優雅な見た目に反して性能は強力で、かなり高い位置から鋭角的に降りてくるので、慣れていないと撃墜することは困難だ。突進力のある技で交代を狩ろうとすると、ジュンの下をくぐってしまうことが多く、通常の交代からの返し技や暴れに交ぜられると、すべてに対応することが不可能に近い。

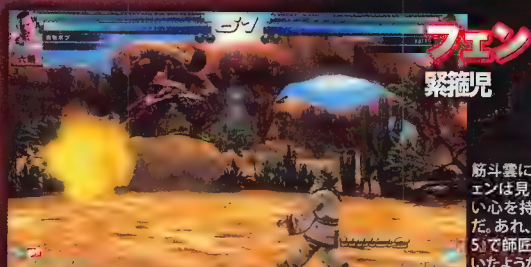
フェンの「緊箍児」もジュンのものと似た性質で、筋斗雲に乗って上空から現れる。しかしフェンの場合ジュンより厄介で、筋斗雲から降りる際に軽くジャンプするため、相手を飛び越えやすい。加えてフェンは背向けから強力な技を持つため、うかつに遠くに降りたフェンに近付くと技をくらってしまう。どちらも読み勝てば大ジャンプ⑧で撃墜してコンボを決めたり、前ダッシュでくぐってから背面に技を当てるなどで大ダメージを与えられるぞ。

リーの「エクセレントローズ」は、上段のガード不能の飛び道具を発射する。予備動作が分かりづらい上に弾速が速く、投げるバラが小さく視認しづらいので注意だ。ダメージは小さいが、遠距離だからといって体力がわずかな状態で安易に交代しようとすると、バラでK.O.されてしまうこともある。横移動やしゃがみで回避しつつ、ダッシュからの技などで反撃に転じよう。

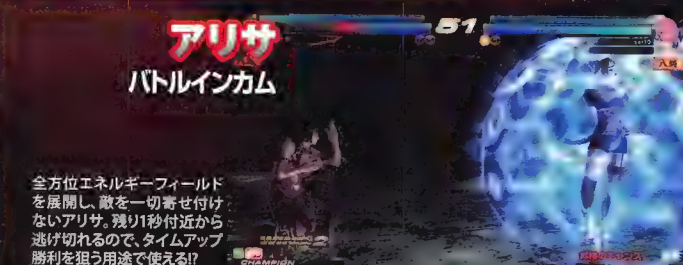
アリサの「バトルインカム」は、コマンドを入力することで自身の周囲に全方向に判定を持つ巨大なバリアを発生させる。技後はスキだらけなものの、体力をリードされている状態でタイムアップ直前に使われると攻撃を当てられなくなってしまうので、残り時間を見て闘うようにしたい。

ジュン
アンブレラ

60年代の某映画に始まり、魔法使いや魔法少女たちは傘で空を飛んできた……からってジュンさん、やり過ぎじゃないっすかね!?　ただでさえ優秀なステータス技や返し技で、チェンジ関連の攻防は強いのに……

フェン
緊箍児

筋斗雲に乗れるってことは、フェンは見た目に反しとても清い心を持っているということだ。あれ、確かフェンは『鉄拳5』で師匠を自らの手にかけていたような……!?

リー
エクセレントローズ

鉄拳にも弾キャラの時代が到来!?　戦闘中にバラを投げるのは紳士たちのたしなみのようだ。相手に刺さったバラは、ラウンドが変わってもずっと刺さりっぱなし。

アリサ
バトルインカム

全方位エネルギーフィールドを展開し、敵を一切寄せ付けないアリサ。残り1秒付近から逃げ切れるので、タイムアップ勝利を狙う用途で使える!?

追撃にお困りのアナタに――

バルコニーブレイク追撃一覧（ソロプレイ時）

ソロプレイ時のバルコニーブレイク後は、普段使わないコンボパーツが必要となるキャラが多い。覚えておいて損は無いぞ！

タッグプレイ時と異なる点

ソロプレイ時にバルコニーブレイクを誘発したときは、落下後の状況がタッグプレイ時と異なる。異なる点は、**①キャラが交代しない②落下後の使用キャラクターの向きが変わらない③バウンド中の相手はうつ伏せ頭側状態（背面壁やられでバルコニーブレイクを誘発した場合には仰向け頭側状態）**……という3点。

つなぎの早い技や縦回転誘発技を使わないと、追撃が決まりにくい。コンボが入りづらいキャラクターでは、たたき付け～起き攻めを狙うのも有効だ。

各キャラクターでのオススメの追撃は下表にまとめたので、参考にしてもらいたい。

タッグ時と違ってこちら側の硬直が大きく、追撃を決めづらい。ベストな追撃を決めろ！

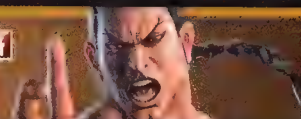
●ソロプレイ時のバルコニーブレイク追撃一覧

キャラクター	追撃内容	注釈
ジンパチ	乾闥婆（⇧●）→滅諦（⇗●●）	
オーガ	テペヨロトル（⇖●●●）	
ジュン	白拍子（⇦●●）→流燕～彩華～出雲～雪輪舞（⇦●●⇨●●）	
ジェイシー	膝弾連進（⇩●●）→虎身肘（⇨➡●）→疾歩連肘（⇩⬇●●）	
ヘイハチ	右踵落とし（⇨●）→影生門（⇗●）	
ジン	蠢魔刹（⇦●●）→計都～前心（⇦⇨●●➡）→右下段後ろ回し蹴り・弐（前心中●）	
カズヤ	胸尖双突（⇖●●●）	
アスカ	石蕗（⇦●●）	
リリ	ライジングタクト（立ち途中●）→ワンツートラップロー２発止め（●●）→ブラッディマスカレード・ハーケン（⇩●●●）	
ファラン	回転踵落とし（⇨➡●）→カットロー～ライトフラミンゴ（⇗●➡）	※1
シャオユウ	火離双翼（⇨●●●）→暗脚（⇗●）	※1
エディ／クリスティ	パウマーレス・ジーロゥ（⇩●●）	
フェン	龍歩昇雲（⇨●●）→立ち●→龍歩昇雲（⇨●●）	
レイ	旋風連脚２発止め（【●●】●）	※1
リー	ストマックポリッシュ（⇩●）→リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦●⇨☆）→｛ワンツーパンチ～ミストステップ（●●⇨☆）｝×２→スウェー～ヒールブースター（ミストステップ中⇦☆●●）	
ポール	裏疾風（⇩⇖⇨●）→⇨入れ●→｛前ダッシュ～立ち●（⇨➡●）｝×２→万聖龍砲拳（⇨➡●ヒット時●）	
ロウ	ドラゴンストーム（⇦●●●）	
スティーブ	ガゼルパンチ（⇨●●）→フェイントレフトフック～フリッカー構え（⇖●【●●】⬅）→フリッカー構え中●⬅→ターンパンチ（●●）	
マードック	後ろダッシュ～フットスタンプ（⇦⇦⇙●）→アースクエイク（⇦●）	※2
キング	ショルダータックル（⇨●）	
アーマーキング	スイッチジャンピングニーアタック（⇙●）→レバークラック（⇖●）→ダークネスサイクロン（●●）→ショルダーインパクト（⇨●）	
ガンリュウ	鉄砲乱打（⇖●●）→勇魚打ち（⇖●●●）	
ニーナ	ヘルブリンガー（⇩⇖⇨●）→前ダッシュ～ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇨⇨⇩●●）→カットスロート（⇩●●）	
アンナ	アルテミスアロー（⇩⇖⇨●●）	
ヨシミツ	忍法陽炎・裏（⇨➡●）→指切拳万（相手に背を向けて⇩●）	※1
ブライアン	ストマックブロー（⇗●）→⇨入れ●→ライオットアナコンダ（●●●）	
ジャック6	ロケットキック（⇨➡●）	
クマ／パンダ	熊三宝龍～ハンティングスタイル（⇙●●●●）	
ロジャーJr.	バックダッシュ～カンガルースタンプ（⇦⇦⇙●）→ダイビングローパンチ（⇩●）	※1
ワン	迎門四把捶（立ち途中●●●）	
ブルース	ブルニードル＆チョッピング（⇨●●）→ショットシェル～ダッキングアッパー＆ロッブリー１発止め（●●➡●）→ショットシェル～ダッキングアッパー＆ロッブリー（●●➡●●）	
ペク	フラッシングハルバート～フラミンゴムーブ（●➡）→ライトジャブフラミンゴ（●●）→フラッシングハルバート～フラミンゴムーブ（●➡）→スカルクラッシュ（●●）	
レイヴン	アイアンフレイル（⇨➡●）→アサシンスティングコンボ（⇗●●）→タルタロス（⇨●●）	
ドラグノフ	ブーストエルボー（⇩⇖⇨●）→ディスコネクター２発止め（●●）→スティレット（⇩●●）	
デビルジン	鎌首（⇙●）→皿砕き（⇩●）	※2
レオ	霍打頂肘（立ち途中●●●）	
ザフィーナ	アルラウネ（立ち途中●●）→ヴァルチャーピック（⇨●●●）	
ミゲル	サヴェッジスタンス～ピックアッパー（●⇖●）→カッティング～サヴェッジスタンス（⇖●●➡）→ブリスターナックル（サヴェッジスタンス中●）→ラウドアッパー・カッタウェイ（⇨➡●●）	
ボブ	スピナッチアッパー（立ち途中●●）→コンビネーションブル（⇩●●）→スリースターコンボ１発止め（⇦●）	
ラース	ダイナミック・エントリー～リムファイア（⇨●●）→アラートＬ（⇖●）→ビードショット～サイレント・エントリー（⇗●➡）→ライトニングスラスト（サイレント・エントリー中●）	
アリサ	ブートラッシュ（⇨●●●●●）	

※1：たたき付け後の追撃までが確定。
※2：たたき付け後の追撃はタッグクラッシュで回避可能。
※Condor Canyon、Tempest、Winter palaceの三つのステージは壁までの距離が近く、コンボの運搬距離が長いキャラクターはコンボの途中で壁に到達することがある。Dusk after the RainとStrategic Spaceは壁までの距離が遠く、コンボ中に壁まで到達しづらい。

※文中の略称:「SE」＝サイレント・エントリー 「DE」＝ダイナミック・エントリー

対戦攻略

馮威

優秀なフレームと地上戦の強さに加えて、高い火力まで手に入れたフェン。中国拳法に死角は無い！

スカ確の技を使い分けよう

フェンで最も差が出るのが、スカ確での技の選択だ。優秀な技が多く目移りしてしまうが、状況に応じて使い分けられるようになるとダメージ効率がグッと上がるぞ。

獄寸靠（⇦◯）は発生が早く判定は強いので、近～中距離でのスカ確技として最優先に狙っていきたい。リスクを抑えるなら、それに旋陣小擒打（⇧◯◯）も交ぜていこう。出し切りをガードされても大きな反撃は受けず、ヒット後は攻めを継続できる。

威力を求めるなら、龍歩昇雲（⇨◯◯）と残影（⇩⇧⇨）からの穿弓腿（立ち途中に◯）を使おう。どちらも技自体の威力が高く打撃チェンジに対応しており、当たれば試合を決定付けるほどのダメージを与える。

穿弓腿はリスクに比べてリターンが大きいので、残影から適当にぶっ放してもいい。相手が動いていなかったら、残影からのほかの技で選択を迫ろう。

龍歩昇雲から打撃チェンジの新着ネタ

ザフィーナのタランチュラダイブ（走り中に◯）やキングのアリキック（走り中に◯）などは、龍歩昇雲（⇨◯◯）で締めて6ヒットさせたコンボからでも追撃となり、威力を伸ばしつつ交代可能。リーチが長く判定が低い技を持つキャラとのタッグは要チェックだ！

5ヒットまでの刻み数で龍歩昇雲を入れた場合には、固有技ではなくチェンジスライディングでも追撃できるが、ヒット後の状況はよくない。

対戦攻略

ブライアン・フューリー

ライター・塚越先生イチオシのスマッシュ＆マッハキックと、通常交代からのいぶし銀コンボに注目だ！

確反とコンボの確認を

スマッシュ＆マッハキック（⇩⇧⇦◯）はリーチが長く、相手の横移動にもある程度当たる連係技だ。威力は驚異的で、タッグ同士の対戦なら追撃の前ダッシュ～キックオフ（⇩⇧⇨◯）まで含めると相手体力の三割を奪う。ヒット確認可能なので、ブライアンが相手の横移動に苦しむ中～近距離で、リスクを抑えつつダメージを奪える優れた技だ。空中ヒット時にはバウンドを誘発するので、毎回TAを仕込みながら振り回せば、ジャンプステータス暴れの抑制にも効果を発揮する。

ワンツースマッシュ（◯◯◯）3発目カウンターは相手の崩れ状態が長いので、交代してからパートナーの判定の低い技で拾うことが可能だ。相手の回復可能ゲージを奪うので、特にソロを相手にしたときに効果的。下カコミにコンボの例を載せたので、自分が組ませているキャラクターでも拾えるコンボパーツを探してみよう。

2発目になるべくディレイをかけ、ヒット確認の猶予を伸ばそう。2発目が出なくなるくらいまで遅らせると安全に出せる。

新着コンボ

I 【パートナー:ボブ／ブライアン始動】ワンツースマッシュ（◯◯◯）3発目カウンター→（交代）→コンビネーションビター2発止め（⇦◯◯）→立ち◯→チャックカッター（⇨➡◯）前ダッシュ～コンビネーションミンチ3発止め（⇩◯◯◯）

II 【パートナー:ラース／ブライアン始動】ワンツースマッシュ（◯◯◯）3発目カウンター→（交代）→ウィービングビード（⇧◯◯）→ボルトライナー（⇨⇦◯◯）【TA:前ダッシュ～スラッシュコンビネーション（B）（⇦◯◯◯）】→右横移動～コッキング～SE（DE中に◯➡）→ライトニングスラスト（SE中に◯）

解説

Iはすべて最速でOK。回復可能ゲージを奪いつつ、なかなか大きなダメージを与えられる。IIはブライアンの大ダメージTAパーツを使ったコンボ。軸がずれていてもスラッシュコンビネーション（B）は安定して入るので、強力なコンボが組める。

~魅せつけろ！ 自分仕様主義!!~

「TEKKEN-NET ファン・フェスタ'12」

開催期間:5月30日(水)14時～6月27日(水)10時

本作のネットワーク連動サイトである「TEKKEN-NET」において、5月30日から6月27日までの約一カ月間、「TEKKEN-NET ファン・フェスタ'12」が絶賛開催中だ！

ファン・フェスタでは、敵キャラにダメージと変化を与えるスペシャルなアイテムなどが20個追加されるほか、3月に追加されたばかりのアイテムが50% OFFにて購入可能！

期間中はPC・スマートフォンユーザーが「サイト利用権」を購入するとファイトマネーを最大150万G！ モバイルユーザーが「新規会員登録」すると100万Gが、それぞれプレゼントされるのだ。

さらに、ファン・フェスタ中盤には、クリック一発で最大100万Gが当たるかもしれない"運試し"（1日1回）がスタンバイ!!

カスタマイズしたキャラクターで、魅せつけろ！ 自分仕様主義!!

写真は相手をドクロに変える!? 特殊な効果を持ったアイテムか？ このほかにもさまざまなアイテムが実装される。ぜひこのファン・フェスタ期間中にGETしよう!

TEKKEN-NETへのアクセスは、携帯電話はこのQRコードから！

PCおよびスマートフォンユーザーは TEKKEN-NET で検索!!

対戦攻略

ブルース・アーヴィン

機動力が高く、リーチの長い強力な中段攻撃を持ったブルースは、中距離戦のエキスパートだ！

中段技を使い分ける

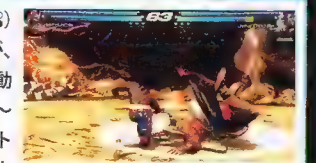
ティー・ソーク・カウ（⇦◯）やダッキングロー（⇨☆⇩⇧◯）ダッキングエルボー（⇨☆⇩⇧◯）といった技が強力なため、これらの技だけでなんとかなってしまうブルースだが、上を目指すならそのほかの技も使い中距離戦のバリエーションを増やしたい。

スライサー（⇨➡◯）は威力が高くダウンを奪えるホーミングアタックで、中距離戦で活躍。ガード時にマイナス3フレームと動きやすく強力。

テンカオ・バヨン（⇩◯）はダメージ、発生、リーチと三拍子そろった技。ガード時のリスクも低いので、スカ確や相手のチェンジを狩る技として活躍するだけでなく、けん制技として相手の前ダッシュに合わせるように使うのも強い。

テンカオ・バヨンは壁を破壊する際にも重宝する。直接決めてもいいが、ブルニードル（⇨◯）から壁コンボとしてつなぐことでダメージも期待できる。

アッパーニー（立ち途中に◯）からの追撃

基本的にはスーア・レプ（⇧◯◯◯）が安定してダメージを与えられるが、コマンドに自信があるなら、右横移動からスウェーレフトローハイキック～バサートスタンス（⇧◯◯）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に⇨◯）で大ダメージを狙おう。

ジンパチやマードックなどのキャラは、ライトハンマースタンプ（⇩◯）で簡単にバウンドを誘発できるので、覚えておこう。

"必須"キャラ対策攻略

風間準

CRUSH THE RIVAL!

優美&流れるような動きで相手を幻惑するジュンは、『TT2』からのキャラということもあり、意外と苦手にしている人は多い。キッチリ対策して、UnknownなジュンをKnownにしてやろう!?

焦ってしゃがむのはダメ!

ジュンの多彩な連係技に幻惑され、ついしゃがんでしまう人は多い。しかし、実はジュンには発生が早くダウンを奪える下段技が無い。投げと、視認できる大技の下段にさえ意識を向けておけば、大きく体力を奪われることは少ない。ジュンの本命は、焦った相手に威力の高い中段を当てることなので、立ちガードを固めつつ、どっしりと闘うことが重要だ。

また、技を空振らないことも大事だ。スカ確技の鬼殺し(⇨RP)から、一気に試合を決められてしまうぞ。

中段の連係にリスクを与える

下段の薄さに比べ、ジュンは多彩で強力な中段技の連係を多く持つ。しかし、それら連係にもどこかに欠点がある。対策すれば逆にリスクを与え、追い詰めることが可能だ。

まずは、確定反撃が入る主要技。コンボ始動技の鳳仙華(⇦LPRPRK)は12フレームまでの確定反撃を決めよう。同様に、判定の強い中・中の2段技の白拍子(⇧LPRP)と十返沙(⇧LKRK)には、どちらも13フレームの確定反撃が入る。これらも見逃さないこと。

次に、派生の連係がしゃがめるものをチェック。使用頻度が高いものでは、神柱～出雲(⇨LPRP・LK)や、流燕～彩華(⇩LKRK)が挙がるが、これらは2発目をしゃがんで浮かせられる。モーションに慣れないと反応しづらいが、一度しゃがんで浮かせれば、そのラウンドはもらったも同然。甘えた連係の押し付けにお仕置きしてやろう。

最後に、返し技や当身技でリスクを与えられる連係を確認。翠連刧(LPRK)や羽牡丹(⇧LPRK)は発生の早い連係で、ある程度横移動にも強く厄介だが、返し技で2発目を取れる。返し技返しできないスティーブのパリングなどを使えば、確実に切り返せるぞ。

出雲と幻日について

出雲(⇨LK)はホーミングアタックの上段から派生する、相手に選択を迫るオフェンシブな構え。基本的に派生はすべて左横歩きに弱いが、祓手結び(出雲中にLPRP)だけは発生が早く横に避けづらいので、注意が必要だ。

幻日(⇦LK)は動作中に下段さばき効果と投げへの自動反撃性能を備える守備的構え。派生技で二択をかけられるが、リーチはあまり長くない。注意すべきなは起き攻め時。立ち途中にRKヒット後などにセットプレイとして幻日を組み込んで二択を仕掛けられると、回避が非常に困難。瑠璃光交い(幻日中にRK)をガードしたら確実に13フレームまでの技で反撃するなど、期待値で負けないように対処していきたい。

ジュンの投げは、起き攻めが厳しかったり、確定の追撃があったりと全種類が強烈。投げ抜けに集中だ!

単発の中段技は優秀だが、展開が遅いので幻惑されることは無い。連係にだけ注意しておけばいいのだ。

返し技は何もジュンやアスカの特許ではない。取れる連係は多いので、逆に返し技を決めてやろう。

幻日の派生技をくらう覚悟で、返し技などを仕込みつつ交代してもいい。寝っぱなしよりはマシだ。

"必須"キャラ対策攻略

レオ

CRUSH THE RIVAL!

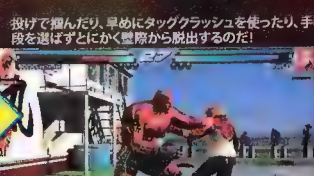
高い攻撃力と扱いやすさ、そして華麗な見た目から巷でも人気の高いレオ。対策を知らないと、一瞬でラウンドを奪われてしまうぞ。記事を参考に、クールな立ち回りで勝利を目指そう!

レオの強さを知る

レオはリーチが長く高性能な浮かせ技を数多く持っているので、まずはこれらに当たらないように立ち回ることが重要だ。遠～中距離では徹底して左横移動と左横歩きをすることで、レオの浮かせ技はほとんど避けることができる。スカ確の準備をしながら、左横移動で様子見を多くすることが、対レオ戦の第一歩だ。

レオが接近してきて、昇砲(⇧RP)と前掃雷王拳(⇨LPRP)の間合いに入ったら、左横移動を控えて確定反撃を入れる準備をしよう。特に、昇砲に確定反撃を入れられないと苦戦必至なので、自キャラの13フレームまでのリーチの長い技は把握しておきたい。前掃雷王拳は見てからガードするのは厳しいが、連発されない限り致命傷にはならない。1発目、2発目ともにガードすれば浮かせられるほど硬直が長いため、読めたときには確実に反撃を入れていこう。

壁際に追い詰められてしまった場合には、タッグクラッシュなどを使ってもいいので、多少強引にでも壁から脱出することを優先しよう。

レオの壁攻めは強烈。すぐに壁やられ・強にされてしまう。耐えていても解決しないので……

投げで掴んだり、早めにタッグクラッシュを使ったり、手段を選ばずとにかく壁際から脱出するのだ!

金鶏独立と仆歩に的確な対処を!

レオの仆歩(⇩LK)は、どちらかというと守備的な構えだ。非常に低い姿勢になり、上段攻撃や判定の高い中段攻撃が当たらなくなるぞ。仆歩からの技で一番に警戒すべきは、浮かせ技の翻欄錘(仆歩中にLK)。前述の通り非常に低い姿勢から技を繰り出すので、非常に優秀な潜り性能を持っている。しかし、相手の横移動には弱いので、中距離から奇襲的に使ってきた場合には、左横移動で前述したようにほかの主力技と一緒に対応できる。唯一、ホーミングアタックである驚鶴腿(仆歩中にRK)が左横移動に対応しているが、上段で発生が遅いため、ガードなどで対応することは難しくない。ガード時は不利になるものの、リスクを負わずに対応可能だ。

それに対し、金鶏独立(⇨LK)は攻めの構えとなっている。派生技で二択を迫れるほか、進歩(⇩⇧⇨)に派生して攻めを継続することも可能。金鶏独立そのものをガードした場合には、続く派生技に対して「左横移動～しゃがみガード～立ちガード」とすると、ほぼすべての選択肢に対応できるが、これはかなり難しい。そのため、横移動には強いが、ノーマルヒットならあまり痛くない横拳(金鶏独立中にLP)以外のほとんどの選択肢をスカせる左横歩きと、上段の横拳を避けるしゃがみガードで、リターンの大きい逆二択を仕掛けるのもアリ。相手が進歩に派生してきた場合は読み合いになるが、フレーム的にはこちらが有利な状態なので怖くはない。

判定の低い技なら、仆歩を直接つぶせる。レオが派生技を入れ込んでいればカウンターヒット。

頂肘金鶏独立(⇦LPRK)なども、単発の金鶏独立と同じ対処でいい。展開に惑わされず、冷静に。

大阪ナムコ日本橋店にプロジェクト公認鉄拳ミュージアムがオープン!

女傑集合!? 番長軍団野望珍道中記

今回の遠征は大阪! なんと鉄拳プロジェクト公認「鉄拳ミュージアム」をナムコ大阪日本橋店に作っちゃったぜ! そのプレオープンイベントを成功させるべく、一日に三つのスペシャルイベントをねじ込んだぜ!(笑)

◎その1:プロジェクトといえばこの方々! 原田&米盛両名によるトークショー。

◎その2:日本最強女性プレイヤー「MAXI」との対戦組み手。

◎その3:拳闘気争奪ランダム2ON2大会。

といった最強のイベントを引っさげていざ日本橋へ向かったぜ♪

覇道その十七 コスプレ万歳!?

4月30日のイベントは、まずトークショーを実施した! 開発者の方々の生声を聞けて、なおかつ質問コーナーまで設けられるという事で会場には鉄拳ファンの方々がカメラを片手に集結! ここでは書けないシークレットトークなども盛りだくさんで会場は終始笑いの渦に巻き込まれていたぜ!

そして組み手! 日本最強女性と呼び声の高い「MAXI」をゲストに迎え……あれ? もう一人いる……!? そう、なんと今回のイベントに愛知からわざわざ遊びに来てくれたもう一人の最強女性プレイヤー「ゆうゆう」! 彼女に組み手を交渉したら快く引き受けてくれたぜ! そして今回番長は出る幕ありませんでした(涙)。でも、組み手開始直後から、大阪の猛者たちがバッタバッタ切り倒されていく様子を実況できて番長ご満悦でした! まぁ普通に組み手するだけじゃ面白くないって事で、どちらかが負け越したら「シャオユウのコスプレ」をしてもらうという事を組み手最中に発表したぜ!

これを聞いた瞬間会場が一気にヒートアップ!! 超高段位のプレイヤーが集中して挑んできた! お前ら大好きだぜ♪(笑)結果、ゆうゆうが1個だけ負け越してしまいお約束のコスプレに! 二人とも美女だけあって似合いすぎていた! 会場のフラッシュが止まなかったのは言うまでもないか(笑)。

そしてランダム2ON2は過去最高人数のエントリーで4時間近く死闘を繰り広げてたぜ! それを制したのは「しんこば/ダイナモ」の若き二人だ!

二人には拳闘気をプレゼントするので、ぜひとも装着して闘ってくれよな!

まさかあの二人がシャオユウに!? ファン必見だぜ!!

これが鉄拳の産みの親たちの雄姿だ!

優勝者の若きWエースだ! 今後の成長も期待だぜ!

横山店長による開会宣言で会場は一気にヒートアップ!

TEKKEN MUSEUM 鉄拳ミュージアム オープン!!

覇道その十八　二日目も全開!?

5月6日のイベントは、組み手からスタートしたぜ！　今回も「ゆうゆう」、「MAXI」の両名をゲスト参加させたぜ！　両名ともスタートの段階からシャオユウのコスプレをしてもらったのは最大の権力(功績)だったといえるぜ！(笑)

会場に華を飾ってもらうべく、徳島からわざわざイベントのために来てくれた「シャナ」にも、リリのコスプレをしてもらいなんとも良い環境で実況することができたぜ♪　しかし、今回コスプレをした二人からの逆提案で、「二人が勝ち越したら番長がラースのコスプレね」……これは危ない……しかしやってもらっている以上断れない……よしプレイヤーを全力で応援するしか!!　ということで全力で応援した結果……しっかりコスプレさせられました(涙)。しかもポーズまでとらされて……。因果応報ってこういうことか……。

優勝者だぜ!　ダイナモはなんと2連覇!!

両日とも二人に見事勝利したプレイヤーには「マキシ撃破」、「ゆう2撃破」の称号をプレゼントした！　この貴重な称号を大事にしてくれよな！

そしてランダム2ON2は「番長／シャナ」というコスプレペアが！　これはおいしいと思ったが、見事に動きにくくて一回戦で敗退……ラースってなんであんなに動けるのかなぁ(笑)。優勝はなんと「ダイナモ」の2連覇！「がちゃぴん」とのペアでお互いがうまく相手を倒していってたぜ！

最高の2日間を本当にありがとう！　まだまだ新しいイベントを仕掛けて鉄拳ミュージアムを盛り上げていくから、また来てくれよな!!

徳島の美女プレイヤーもリリに扮して登場だぜ!

これか罰ゲームだ!　ラースファンの皆さんすみません……。

HMC3 HIZAMATTARICUP3 膝まったり杯開催!

国内最大級の全国大会に足を運んできたぜ！　2日間でのべ700名以上の参加があったぜ！　主催対抗12VS12は、まったり軍が勝利！　そして同キャラ3on3は「マハドゥ」率いる一八チームが勝利！　そして4on4は大分の若きプレイヤー「ゆうにゃん」率いるYu-Respectの勝利となった！　最高の2日間だったぜ！　また鉄拳を盛り上げるため、みんなが協力してこういった大会をやってくれることをお願いしたいぜ！　主催の「膝マスター」、「まったり」本当にありがとう！　そしてお疲れさま！

これが膝まったり杯の優勝チームだ! おめでとう!!

九州には綺麗な女性プレイヤーだらけ!　永住を考えた!

次回イベントも日本橋店にて開催決定!!

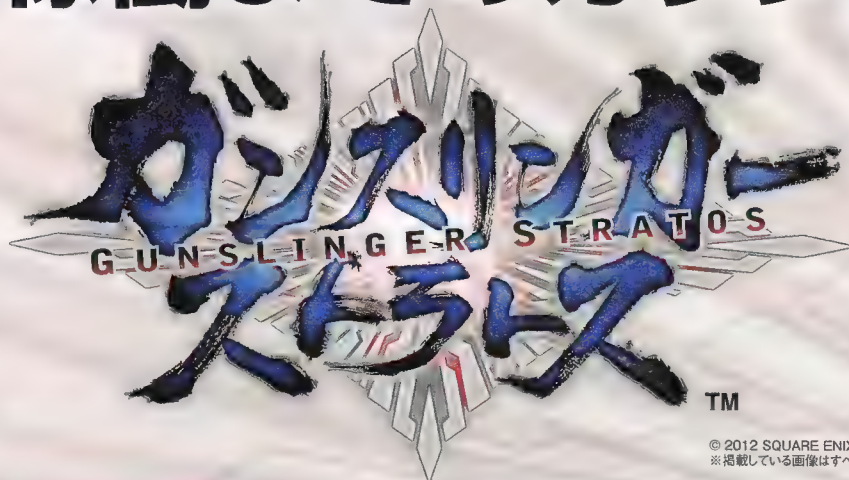
毎月第二・第四土曜日にイベントを開催するぜ!!　どんなイベントになるかは、お店とホームページをチェックしよう!!

来店するだけでも楽しめる、最高のイベントと場所を用意するので、ぜひとも足を運んでほしい!!

namco 日本橋店でやってほしいイベントがあったら、どんどん教えてくれよな!!（店長　横山まで!）

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

ガンスリンガー ストラトス インタビュー

βテストを終えて――稼働までのカウントダウンが始まる!

アーケードのロケテストとしては異例の長期間開催&イベント開催が実施された、本作のβイベント。この会期が終わり、これからが開発の大詰めとなる開発に、βイベントでの収穫、そして稼働に向けての胸中を聞く!

※掲載している画像はすべて開発中のものです。

門井信樹
株式会社スクウェア・エニックス

2005年に株式会社スクウェア・エニックス入社。株式会社タイトーとの合併を機に、社内でアーケード開発部門の立ち上げに尽力。『LORD of VERMILION』に続き、『ガンスリンガー ストラトス』でもプロデューサーを務める。

尾畑心一郎
株式会社バイキング

株式会社カプコンを退職後、2008年に上京して株式会社バイキングを設立。『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』の開発に携わり、『ガンスリンガー ストラトス』プロジェクトにおいてはディレクターを務める。

業界初となったβイベントはゲームを面白くする最大のチャンス

――アーケードでは初となる長期ロケテスト&イベント開催となった、先日のβイベントですが、どのような収穫がありましたか?

尾畑 心配していたことが、今までは無かった遊びかたを採用したため、操作方法が新しく多少複雑であったことと、4対4のチーム戦となるゲームなので、仲間との協力プレイによる楽しさが3分間程度のプレイ時間で本当に伝わるのだろうか、という課題がありました。さらに立った状態でプレイするので、3、4回遊んだら疲れてしまって「もういいよ」となってしまうお客さんが出てきてしまうのではないか、という点も試してみたく、そういったことも長期ロケテストの理由の一つでした。

門井 実際にβテストが始まるとそれらの心配は払拭されて、想像していた以上のスピードでプレイヤーたちが順応されていって驚きました。そういった確認ができたことは大きな成果ですね。

――プレイヤーの順応力や吸収力が、想定していたスピードをはるかに上回っていたわけですね。

尾畑 そういったプレイヤーさんたちも居る中、1回遊んだぐらいではどう遊んだらいいのか分からなくて、それ以降のプレイにつながらなかったというプレイヤーも絶対にいると思うんですよ。そういった人たちのためにも、今回のβ版では実装できなかった一人用のモードや、チュートリアル、CPU戦、CPU戦も一人でプレイできるものだけでなく、仲間と遊べるミッションモードの存在なども重要だと感じました。ほかにも筐体の前に立って二丁の拳銃を構えることが恥ずかしい、といった意見が最初に企画書を出したころから言われていたのですが、その点も抵抗なく遊んでいただけるということが証明できたのがうれしかったですね。

門井 15日間のβテストだったのですが、その間にお客さんが盛り上がってくれるのだろうか、という点も心配でしたよ。版権ものではないオリジナルタイトルをどこまで受け入れてもらえるのかな?と正直不安でもあり、確認もしたかったんです。そこで少しでも盛り上げるためにと、皆様の協力をいただきながらも派手にイベントをやらせていただきました。

――イベントも兼ねたロケテストは、とても目新しかったですね。

尾畑 最初、僕たち開発サイドは否定的だったんですよ(笑)。そもそもアーケードゲームのロケテストというものはひっそりとやって、たまたま通りかかったお客さんが席に座ってお金を入れて、さ

βテスト中に開催された、声優を招いてのイベント、ウメハラなど有名プレイヤーの乱入イベント、大会開催など話題に事欠かないテストとなった。

らにもう一回入れてもらえるのかどうかを見るものだ、というのがボクたち昔から作ってる開発者たちの頭の中にガチガチであったので、「こっちから人を呼んでどないすんねん！」って（笑）。
門井　言ってましたね（笑）。
尾畑　ですが実際にやってみて開発スタッフとも話していたのですが、「ありだな！」と（笑）。昔と違ってビデオゲームがビデオゲームであるだけで価値を持っていた時代ではなくなり、ゲームセンターというだけで勝手に人が入ってくることもなくなっているので、まずは認知してもらって遊んでいただく機会を作らなければいけない。こちらから伝わりやすくする努力をしなくてはいけないんだな、といことを僕たちも勉強させていただきました。
門井　秋葉原や難波のゲームセンターの一階でβテストをやらせていただのが大きく、いろんなお客さんが通りがかりに遊んでくださったと思うんです。普段ゲームセンターに来られないような方も遊んでくださっていたので、従来のロケテストとは少し形は違いますけれど、やってよかったと思っています。また、運営スタッフも開発会社の皆さんも、これまでやってきたことが間違いではなかったという確認が取れて、今後の自信や参考にもなったことが一番の収穫ですね。

――βテスト＆イベントを運営していく中でさらにアップデートも繰り返されていましたが、最初から予定されていたことなのでしょうか？

尾畑　はい、予定していました。これは昔からの僕たちのやり方なのですが、ロケテストはゲームを面白くする大きなチャンスなんですよ。実際にお金を払ってくださったお客さんの反応を確認できるので、悪い点があったのならばすぐに改善して試していかないと、限られた時間がもったいないと思うんです。ですので、僕たちにとってはアップデートは当たり前のことでした。
門井　だんだんとそれが慣れちゃったのか、逆にアップデートしなかった日はプレイヤーの皆さんから「アップデートはよ」と言われるぐらい好評でした。皆さんと一緒に作り上げていっているんだということが、実感できましたね。

秋葉原、難波、池袋 それぞれに見られた特色とは？

――3箇所の開催地ごとに、印象に残っているようなことはありますか？

門井　対戦ステージの選択が、秋葉原だと圧倒的に渋谷ステージが多くて、難波では難波ステージ、池袋では池袋ステージが多かったことですね。これは大会をそれらのステージで開催することになっていたこともあるとは思うのですが、それでも皆さんが最初から大会への参加を意識してプレイされていたのが印象深いですね。また、開催地によってお客さんの年齢構成や男女比が違っていて、特に池袋は女性層が多かったですね。
尾畑　本当に多かったですねえ。
門井　秋葉原はチームを組んで遊んでいる方が多くて、難波は個人で自由に楽しみながら遊んでいる方が多かったですね。また、どこの地域でも見られたのですが、チームを組んでいない初心者をないがしろにするのではなく、慣れたプレイヤーと二人ずつ別れてチームを組んでくれたり、皆さんが配慮してくださっていてうれしかったですね。
尾畑　お客さん同士が仲良かったですよね。もともと若いプレイヤーに遊んでもらいたいという狙いもあって、お客さんがお客さんを呼んでもらえるようなゲームを提供したかったんですよ。そのために4対4のチーム戦にしたり、筐体間の壁を無くして横に並べたりといったことはしていたのですが……そこまで考えていなかったという点がありまして、敵チームとも仲良くなるんですよ。負けたチームが勝ったチームを褒めていたり、次に並んでいるときに一緒のチームを組んでいたりと、プレイヤー間のつながりがあの短期間でできていて、本当にうれしかったですね。
門井　秋葉原のホワイトボードで募った「ガンフレ」も、当初はそんな使い方がされるとは想定していなかったので、実際にあのホワイトボードを通じてチームが組まれていった状況は、感慨深いものがありました。

――開催地ごとでキャラクターの人気に違いなどはあったのでしょうか？

尾畑　同じ地域でも遊んでいて攻略が進むにつれて選ばれるキャラクターに変化は出てくるのですが、それでも秋葉原で圧倒的にしづねが多かったのは、やっぱりそういうことなのかな、とは思いました（笑）。難波は全員でジョナサンや羅漢堂を選んだりといった、笑いに走るチームも多かったですね。
門井　やっぱりこういったゲーム性ですと、強いキャラが分かってくるとそこに集まりがちなんですが、アップデートでバージョンアップを繰り返していった結果、最後の池袋ではキャラクターがばらけていて、純粋に自分が使いたいキャラを選んでくれているような印象を受けました。

秋葉原では圧倒的な使用率を誇ったしづね。射撃戦だけではなく、近接格闘の存在を印象づけるキッカケにもなったといえる。

βテストから見えてきた紳士的なプレイヤー層!?

――各地で単独店舗での5日間、15日という長期間のβテストでしたが、今後の予定は？

門井　この後はリリース版に向けて最終調整に注力していきますので、店舗でのテストプレイはありません。皆さんも、もうテストプレイよりも、1日も早くリリース版を遊べるほうがいいと思いますので。

――携帯サイトへの登録はどれぐらいあったのでしょうか？

尾畑　すごい数の登録をしていただけましたよ。
門井　βテストではまだスマートフォンに対応していなかったのですが、フューチャーフォンでリピーターの方はほぼ登録してくださったのではないかと思います。友達の携帯から登録してもらっていたスマートフォンユーザーも多かったようです。「スマホ対応まだー？」といったような意見もありましたが、稼働時は最初からスマートフォンにも対応しますので、そこは安心していていただければと。
尾畑　戦うたびにチャットのメッセージを変えて、笑わせにかかっているチームもいましたし、面白かったですよ（笑）。

――今回のβテストて多くのアンケート回答があったと思うのですが、その中で特に印象に残ったものをお聞かせください

尾畑　すごくたくさんの回答をいただいたのですが、紳士的な内容のものばかりだったんですよ。過去に作ってきたタイトルの時は、1種類のアンケートだったのですが、スクウェア・エニックスさんからの提案で、今回は3種類用意したんです。初プレイ用、数回リピートしてくれた人用、10回以上のヘビーユーザー用、と。
門井　『LORD of VERMILION』などでの運営経験があったからこそ、生かせた点ですね。
尾畑　過去のタイトルですと7割ぐらいが罵倒のようなものが書いてあるだけだったりもしたんですが（苦笑）、今回は皆さんが誠実に書いてくださって、どれも参考になるものばかりで、すごくありがたかったですね。今でも開発室に並べてあって、スタッフ全員で目を通していますよ。
門井　本当にすごい量ですよ。しっかりとアンケートをとって開発につなげたいというのも今回のテストの意図だったので、どうすれば答えてもらえるだろうかと3種類用意したのですが、それにしてもここまで集まるものかと驚いています。そこは先ほどの、プレイヤー同士が仲良く暖かいというところに行き着くのかもしれませんね。

――テスト中にバージョンアップがあって、ちゃんと意見を汲み取ってくれるとプレイヤーが感じられたのもあったのかもしれませんね。

尾畑　もしそうだったのであれば、僕たちも頑張って良かったなと思います（笑）。

常に驚かせ続けていきたい大注目の今後の展開

――キャラクターについてなど、今後の展開についてお聞かせください。

門井　βテストではフロンティアSのキャラクターしか選べませんでしたが、正式稼動時には第十七極東帝都管理区のキャラクターも選べるようになります。基本的なキャラクター性能は同じなのですが格好が全然違っていて、好きな人はこちらの方が好きだろうといったデザインになっていますので、そちらも楽しみにしていただければと思います。制服好きは、たぶんそっちの方が好きかな？（笑）

――コスチュームはどのあたりがカスタマイズ可能となるのでしょうか？

尾畑　上半身、下半身、組み合わせによっては髪型も変更が可能です。運営中もアバターアイテムを追加していきますので、こんなものが欲しいといったものがありましたら、稼働してからも継続してご意見をいただけるとうれしいですね。
門井　ネタは絶賛募集中です（笑）。βテストでも風澄徹用に一つ入っていてガラリと印象が変わったと思うのですが、それぐらいインパクトのあるものを用意していますので楽しみにしていただければと思います。

第十七極東帝都管理区の制服を身にまとった、風澄徹（右）と片桐鏡華（左）。フロンティアSとはがらりとイメージが変わり、コスチュームだけでなく、髪型も違う。

私服アバターに着替えた竜胆しづね。私服でも暗器を忍ばせているようだ。対峙する姉のオルガ・ジェインテインは……メイド仕様なのか!?

――ステージの追加はどういった予定になっているのでしょうか？

尾畑　稼動時にはもう少し増やそうかと考えています。ただ、いきなりたくさんのステージが選択可能でも、どう遊んでいいか分からなくなってしまうと思いますので、徐々に増やしていく予定です。βテストで選べたステージも、プレイヤーの見えない所にまだまだ攻略の余地は残っていると思いますので、徐々に徐々にプレイヤーと共に成長していけたらいいなぁと思っています。
門井　同じステージでもウェポンパックが一つ増えるだけで戦略性がまったく違うものに変わってしまう可能性もありますので、そこでステージまで増えてしまうとプレイヤーは手に負えなくなってしまうと思うんですよ。時期を見て面白いステージを増やしていきますので、ご期待ください。
尾畑　あとはご当地ネタですよね。やっぱり自分の知っている場所で戦うのは面白いですから。遊んでくださるお客さんの地元の場所をできる限り増やしていければ、そこで遊んでいるお客さんはその周辺の地理にも詳しいはずですので、より楽しんでいただけるのではと思っています。

私服のレミーや羅漢堂に目が行きがちだが、注目したいのはどちらもウェポンパックのほうだ。ウェポンパックに、コストとHP、重さが紐付いているため、ウェポンパックが違うだけで別キャラのような立ち回りになるのだ。マッチング待機画面で、相手の武装チェックは必須となるだろう。

――ウェポンパックの追加武器はどのようなものをお考えなのでしょうか。

尾畑　βテストで出ていたものはほんの一部で、既に出ている武器の性能が高いものや低いものも用意していますし、種別としてはまったく別物の武器もたくさん用意しています。
門井　ウェポンパックになっているという点がこのゲームの特徴で、組み合わせでも全然違ってくるんですよね。
尾畑　そうですね。火炎放射器一つ取っても、左手にシールドを組み合わせるだけですごく強力なセットになりますし、そういった組み合わせを変えていくことでも僕たちから見たら無限大に遊びを作っていけるものだと思いますので、たくさんの武器を用意していきたいと考えています。もちろんゲームバランスにも関わってくるところですので慎重に、皆さんのプレイ状況も見ながら作っていきたいです。どこまで増やしていいものか、といった悩みもあるんですけどね（笑）。
門井　皆さんが想像もしていなかったような武器が出てくると思いますので、楽しみにしていてください。ね。
尾畑　お、ハードルを上げられてしまった（笑）。はい。常に驚いてもらえるような武器を追加していきたいと思います。

――楽しみにしている皆さんへ、メッセージをお願いします。

門井　βテストを開催したことでゲーム全体がある程度見えてきて、我々もさらに頑張ってよりすばらしいものを提供していきたいと考えていますので、もうしばらくお待ちください。「すべてを変える」ということを大事にして我々はやってきているので、いろいろなものを変えていければいいなあと思っています。その結果、もう一度ゲームセンターが盛り上がればと考え、今回はチャレンジャーとして挑戦しております。その心意気を買って、皆さんに気軽に遊んでいただければうれしいです。
尾畑　僕自身が子供のころからゲームセンターが好きなので、自分が行って楽しい場所であってほしいし、そうしていきたいと思っています。自分が楽しめるようにお客さんにも楽しんでもらえるようにと作ってきた新しいゲームですので、皆さんがゲームセンターに行く理由や楽しめるものの中の一つになれるように頑張りたいと思います。βテストではその実感が強くあったので、きっと新しい喜びや楽しさを提供できると思っていますので、もうしばらくお待ちください。
門井　あと最後に、ゲーム内の看板やコスチュームなどでコラボをしてくださる企業を募集しています。ただしゲーム中に壊されてしまうけどそれでもよければ！　という方からのご連絡をお待ちしております（笑）。

――マスターアップ前のお忙しい中、ありがとうございました

緊急告知！

『ガンスリンガー ストラトス』最速攻略本が発売決定!

今夏稼働予定の『ガンスリンガー ストラトス』のスターティングガイドを、アルカディア編集部で制作決定！　発売日や価格などは現在調整中のため、詳細が決まり次第お伝えするぞ！　お楽しみに！！

真・恋姫†夢想 ～乙女対戦★三国志演義～

人気美少女ゲーム『真・恋姫†無双』の格闘ゲームバージョンアップ版がいよいよ稼働開始！　原作でも特に人気のあった新キャラクター3名が新たに追加されているぞ。

真・恋姫†夢想～乙女対戦★三国志演義～Ver1.2	
■メーカー	：レインエンターテイメント
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：1レバー+4ボタン
■発売日	：2012年5月末予定
■仕様基板	：雨月（AMATSUKI）

格闘「恋姫」万雷の新バージョン登場!!

よい娘、ドS娘、わがまま娘 魏呉蜀3名そろい踏み!!

新バージョン、『Ver1.2』でもっとも目を引くのが、やはり3名のキャラクター追加だろう。直刀槍「龍牙（りゅうが）」を操る蜀の趙雲、死神鎌「絶（ぜつ）」を手にする魏の曹操、チャクラム「月華美人（げっかびじん）」を手に舞う呉の孫尚香とどのキャラもクセ者ぞろい。新・三国乙女たちの活躍をゲーセンでその目に焼き付けるのだ!!

『恋姫』曹操といえば衆目の眼前で部下にぺろぺろさせちゃうくらいのドSとして名高い。彼女の前では勇将も土下座間違い無し!?

『恋姫』きっての人気キャラクター、星ことちょうう……、いや、「華蝶仮面」!!　彼女の正体が分かる日も近いぞ!!

趙雲（真名：星（せい）） 蜀

「神槍」とも称されている、関羽・張飛にも匹敵する武人。冷静沈着ながらも、おちゃらけた性格。美しさに自分だけのこだわりを持っている。

必殺技	龍撃（りゅうげき）	+ A or B or C
	龍牙（りゅうが）	+ A or B or C
※A+Bボタン同時押しでEX必殺技（1/4ゲージ消費）	蒼龍星（そうりゅうせい）	+ A or B or C
夢想†奥義	星雲神妙撃（せいうんしんみょうげき）	+ C
夢想†秘奥義	華蝶見参	+ B + C

曹操（真名：華琳（かりん）） 魏

大陸にその名を轟かせんとす魏の王にして冷酷無比な策略家。超ワガママかつ超自信満々な人物だが、実は家臣たちには情け深い。

必殺技	采扇衝波	+ A or B or C
	旋輪転（せんりんてん）	+ A or B or C
※A+Bボタン同時押しでEX必殺技（1/4ゲージ消費）	絶入滅	+ A or B or C
夢想†奥義	奸雄の疾風（かんゆうのしっぷう）	+ C
夢想†秘奥義	覇王の裁き	+ B + C

孫尚香（真名：小蓮（しゃおれん）） 呉

孫家姉妹の末娘。生意気盛りなおてんば姫。自らも呉の再興の力になりたいと思っているが、姉たちは戦場に出ることをあまり良く思っていない。

必殺技	衝月輪	+ A B C / A B C
	月下衝（げっかしょう）	+ A B C / A B C
※A+Bボタン同時押しでEX必殺技	奏月輪（そうげつりん）	+ A or B or C
夢想†奥義	弓腰の荒舞（きゅうようのあらまい）	+ C
夢想†秘奥義	愛嬢遊戯	+ B + C

『Ver.2.0』追加カードを大攻略!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011 Ver2.0

- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
- ■発売日：稼働中
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワーク：ALL.Net

大人気稼働中の『Ver.2.0。今回は追加レアカード全ての使用感をメインにお送りするぞ。すぐに使える必見の情報が満載だ!!

Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

戦線に影響アリ？ 強力すぎる追加カードを徹底研究!!

『WCCF』史上で異例ともいえるまさかのカード追加で再び盛り上がりを見せている『10-11』。特にATLEでは過去にバルセロナやマンチェスター・ユナイテッドに所属した選手が多いこともあって、巷でもチラホラ見かける事も。今回はそんなレアカードの情報を、スキルやチームスタイル、各種パラメータを交えて紹介して行くぞ。現実のリーグ戦はほぼ終了してしまったが、ゲーセンではまだまだ熱いサッカーシーンを自らの手で体現しよう!!

やはり今回の目玉はカントナか。「ファギーベイブス」と呼ばれた当時の仲間たちとの連係は良好な様子。

『Ver.2.0』このレギュラーカードを使え!!

ポルト勢が強力？ 名門からも注目カードが

追加カードの中からレギュラーカードで注目したいのがFCポルトの攻撃的MFのモウティーニョとアンカーのフェルナンド、そしてGKのエウトンだ。特にポルトガル代表として中核を担うモウティーニョは使いやすいトライアングルパスワークに加え、FWの足元へ送るピンポイントパスやシュート力も兼ね備えた強力カード。フェルナンドはレアカードをも凌駕するボール奪取能力を持ち、エウトンはハイボールを得意とするGKとは思えないほどの能力を持つぞ。

エウトンは飛び出しが速い上にハイボールに強く、ロングシュートにも適性がありPKも中の上。ほとんど反則気味な能力だ。

ジョアン・モウティーニョ

スキル	極上の潤滑油	チームスタイル	トライアングルパスワーク

『10-11』の強力レギュラーカードといえばドルトムントのレバンドフスキが思いつくが、そのインパクトを超える才能を秘めたウルトラカード。シュート、パス、守備力、スタミナとほぼ死角がなく、しかも献身的。ぜひ一度お試しを!!

新世紀ファミリー四コマ WCCF親子

親の心、子知らずの巻

エースナンバー

作・早野リスペクト

FCアルカディア日記 やはり予想どおりというべきか、クーマンはかつてオランダ代表でともにプレイしたフリット、ファン・バステン、ライカールトの三人とは連携がつながりやすくなっている。また、フランク・デ・ブールも代表でコンビを組んでいたスタムとは好相性で、何やら特殊連携の存在もありそうだ。ただ、残念ながらフランクとベルカンプの二人は連携がややつながりにくくなっていた。ご参考までに!(たてしゅ)

VER.2.0

新たに参戦した11名の猛者たちを徹底解析!
ALL TIME LEGEND

『Ver.2.0』のレアカード、ATLEをキミはもう手に入れたかな?
まだ入手していないという人も、これを読んでひと足早く各選手ごとの特徴をあまねくチェックせよ!

DEFENDER

ロナルド・クーマン

スキル	ロングレンジモンスター
チームスタイル	ミドルシュート重視

攻撃でも違いを作るリベロ

現役時代はPSVやバルセロナで活躍し、一時代を築いた。足はやや遅いが、フィジカルコンタクトには非常に強い。積極的にオーバーラップを仕掛け、特に右足での高速ロングパスはカウンターアタック時の大きな武器となる。中盤の底で使っても十分に機能する。

フランク・デ・ブール

スキル	司令のロングフィード
チームスタイル	ロングパス重視

抜群のカバーリングセンス!

1対1になっても簡単には抜かれない堅実な守備はもちろん、周囲の味方の背後を素早くカバーするクレバーな動きが素晴らしい。クーマンと同様に正確なロングパスが出せるので、中盤のアンカーでも使える。兄弟であるロナルドとは好連携を見せてくれるぞ。

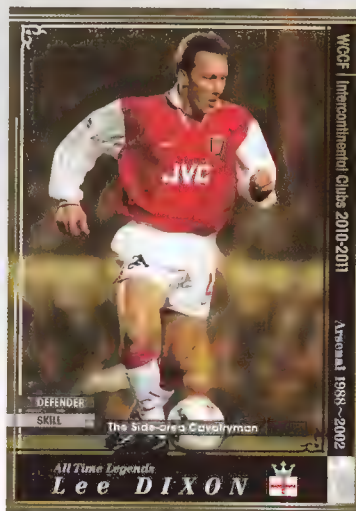
フェルナンド・コウト

スキル	カウンターヘッド	チームスタイル	ダイレクトプレイ

肉弾戦に強いエースキラー

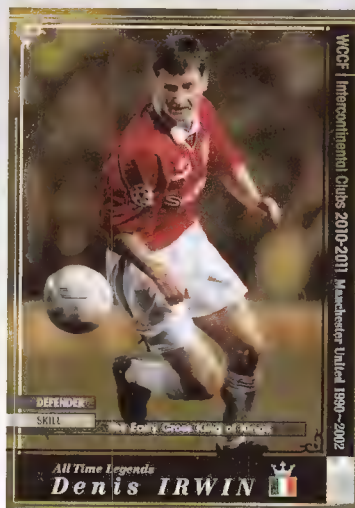
積極的にフォアチェックを仕掛けるタイプで、滅多に当たり負けしない強じんなボディが自慢のストッパー。ヘディングも大得意で、相手のクロスをただ跳ね返すだけでなく、そのまま味方にパスをする面白いテクニックも持っており、さらにセットプレイ時は大きな得点源にもなってくれる。フォアチェックの際に背後のスペースを大きく空けてしまいがち。

リー・ディクソン

スキル	揺手の騎兵	チームスタイル	サイドエリアブロック

戦術眼に優れる右SB

自らの守備ゾーンをしっかり守るのはもちろん、味方CBのカバーや逆サイドから放り込まれたクロスを中央に絞ってクリアする仕事もしっかりとこなす。チャンスと見れば一気にタッチライン際を駆け上がり、鋭いクロスを蹴ったり敵陣のペナルティエリアにまで侵入して攻撃にアクセントをつけてくれる。ただし足はそれほど速くない。

デニス・アーウィン

スキル	伝家の宝刀	チームスタイル	アーリークロス重視

豊富なスタミナで左サイドを突破!

積極的にオーバーラップするタイプの左サイドバックで、スピードを生かしたドリブルで対峙する相手をしばしば置き去りにしてしまう。守備の安定感も高く、相手と1対1になっても容易に背後を取らせず、バテない豊富なスタミナも持っている。さらにチームスタイルのアーリークロスを発動させると、ピンポイントクロスが実現。

FCアルカディア日記 使用感のコーナーでも書いたように、クーマンとフランク・デ・ブールのロングパスはまさに正確無比。特にクーマンのキックは球速が速くてなおかつ飛距離が出るので、同時に6～7人のカードをボールサイドに寄せて守備をする相手プレイヤーを揺さぶる際にはまさにもってこいの武器となる。カードを手に入れたらぜひお試しを!(たてしゅ)

MIDFIELDER

ロナルド・デ・ブール

スキル からくり時計 チームスタイル チャンスメイク

驚異のミドルシューター!

攻守の切り替えが速く、味方がボールを失うとすぐさま相手ボールホルダーにプレスバックをしてくれる献身的な動きが素晴らしく、攻撃の組み立て役としてもグッド。そして特筆すべきはミドルシュートのうまさで、並のGKが相手ならエリア外からでもゴールを量産する恐るべき精度を持つ。右のサイドハーフとして使うのがオススメだ。

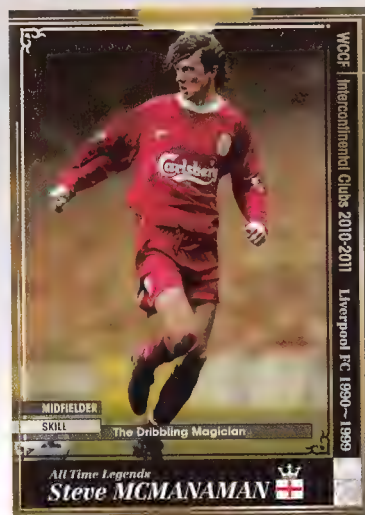
ロベルト・ディ・マッテオ

スキル ロングスルーパス チームスタイル ロングスルーパス重視

攻守ともにスキのないセンターハーフ

90分間尽きることのない豊富なスタミナの持ち主。相手ボールホルダーが近付けばすかさずプレスを仕掛け、縦パスのコースを読んでカットする読みのセンスにも長けている。ボールを持つと長短正確なパスを出せるだけでなく、自らも敵陣バイタルエリアにまで走り込んで攻撃に厚みを作り出す。ワンボランチとしても十分に機能する。

スティーブ・マクマナマン

スキル ドリブルの魔術師 チームスタイル ドリブル突破

ディス・イズ・ドリブル職人

足元にボールをピタリと吸い付けたまま高速でドリブルができる。ドリブラーでありながらボールを持ち過ぎることがなく、バイタルエリアに侵入すればフリーの味方にちゅうちょなくラストパスを出してくれる。守備でもプレスバックをしっかりこなすが、当たりには弱いのでスペースの広いサイドに配置してドリブル突破に専念させるといいだろう。

FORWARD

エリック・カントナ

スキル キングオブデビルズ チームスタイル キングオブフットボール

多彩なキックで決定機を演出!

最大のウリはボールを持ったときの攻撃のバリエーションの豊富さで、スルーパス、クロス、サイドチェンジなどのあらゆるキックを駆使してチャンスを作り出す。チームスタイルを乱用しなければスタミナ切れを起こすこともほとんど無い。ドリブルシュートもダイレクトボレーも高い決定力を持つが、ヘディングだけはかなり苦手。

ウーベ・ロスラー

スキル ファイティングマン チームスタイル ゴールスピリッツ

勝負強さが光るワンタッチゴーラー

相手のマークを巧みに外して味方のパスやクロスボールを受けるのがうまい。左足とヘディングシュートの決定力はかなり高いが、右足の精度はかなり落ちる印象。つなぎのパスは無難にこなすがドリブルで相手を抜くことはほとんどなく、クロスも不得意なのでセンターフォワードに固定して使いたい。スタミナもそれほど多くない。

オリバー・ビアホフ

スキル ドイツの尖塔 チームスタイル ハイタワー

まさに空中戦の王者!

足はかなり遅いがエアバトルでは無類の強さを発揮し、どこからでも決定力の高いヘディングシュートが撃てる。大柄でありながら意外とボールタッチが細かく、ファーストタッチで相手マーカーの逆を突くこともある。ただし、スタミナ値は低め。チームスタイルのハイタワーを発動させると味方がロングボールを放り込むようになる。

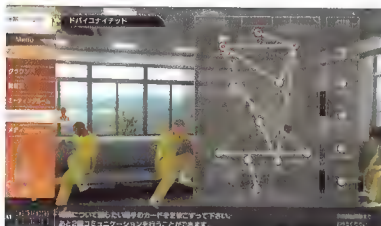
FCアルカディア日記 新ATLEのカントナとアーウィンはユナイテッドの元チームメイトということもあり、連携がつながるのが非常に早いので比較的簡単に黄金連携が出来上がるハズ。連携が完成したら、カントナを左のセカンドトップに配置し、アーウィンが攻め上がったらすかさずアーリークロス重視を発動させてみよう。つながれば即ゴールとまではいかないが、うまく使いこなせば強力な武器になるのは間違いない。(たてしゅ)

WBE&YGS現役選手のレアを徹底解析

ヨーロッパ主要リーグのクラッキが勢ぞろい 文字通りのワールドベストイレブン

バルセロナ(5名)、レアル・マドリー(2名)、マンU(3名)と、2010―11シーズンで目覚しい活躍をみせたチームからの選出となっている。残るファルカオ・ガルシアはEL(ヨーロッパリーグ)での大量得点が認められてノミネートされたのであろう。チーム数が少ないということは実際にWBEでゲームを遊ぶ際、同じチームの選手どうしは連携線がつながりやすいというメリットがある。とくにバルセロナの選手は数試合で薄線がつながり、そのまま放置していても黄金連携寸前までいくことがある。一人ポルトから参戦のファルカオもメッシとそこそこ相性がいいので、ラウンジでコミュニケーションを重ねていけば前線で孤立することは無いだろう。

実際に使ってみると……?

メンバーやフォーメーションを見ると守備に不安の残るチームだが、レベルの低いCPUチームが相手だとシャビよりボールが後ろに行くことが少なく、相手陣内のみで試合が終わることもしばしば起こる。ただしプレミアディビジョンのCPUや対人戦だとファン・デル・サールのセービング能力、D.アウベスが作り出してしまうスペースを狙われて点を奪われることが多い。とはいえこちらの攻撃陣が超一流なので、一方的に敗北するということはごくまれ。メッシ、ロナウド、ファルカオの連携を早めに確立してしまえば、得点力不足に悩まされることは無いだろう。

バルセロナ組はもちろん他のチームの選手も、数十試合をこなせば写真のように太線がつながる選手は多い。

高いレベルでの試合になると、ファン・デル・サールのセービング能力でやっていくのは厳しい。D.アウベスの守備力も問題だ。

ファルカオ(エルナンデス)
C.ロナウド
メッシ
ギグス
イニエスタ(ゲッツエ)
シャビ(ウィルシャー)
マルセロ
D.アウベス
ビディッチ
ピケ
ファン・デル・サール

[illegible] る2枠でボランチと守備的なサイドバックなどを補強するといいだろう。

レア	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
ジャック・ウィルシャー	キングオブフットボール	14	11	18	11	16	15	85

使用感 パスセンスの高いMF。カード裏の適正ポジションを見るとセンターハーフ的な選手だが守備はあまりうまくないため、トップ下やセカンドトップなど守備のタスクが必要ない場所で起用したい。チームスタイル、キングオブフットボールを発動させることでチーム全体の動き、リズムを変えられる。チームスタイルが単純に強いので、レギュラーカードではなくレア版を使う価値は大いにある。

実選手情報 ボルトンでの武者修行をへて2010―11シーズンにアーセナルへ復帰。アーセナルでは主力として活躍、代表にもコンスタントに召集されていたが、足首を負傷し、EURO2012への出場は絶望的。

レア	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
ハビエル・エルナンデス	ペナルティエリア支配	19	6	15	15	16	13	84

使用感 数値以上のスピードとテクニックで相手マーカーを一瞬で振り切り、得点を量産していけるストライカー。スピードとは逆にパワーは数値よりやや低い(空中戦でのボールの奪い合いで勝てることが少ない)印象だが、レギュラーカードより下がっている能力はない。スーパーサブの特性も残っており(後半投入でテクニックアップ)、U―5Rやフリーのチームの控え選手としても存在価値は高い。

実選手情報 マンUのデビューシーズンに公式戦20ゴールを挙げ、サポーターの心をつかんだメキシコ人FW。愛称は"チチャリート"(ユニフォームの表記も本名ではなく愛称)の祖父、父と3代に渡りサッカー選手。

レア	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
マリオ・ゲッツェ	ファンタジーア	16	7	18	11	16	13	81

使用感 前へ出ていく意識が高く、ボールを持ったらすぐに反転してドリブルでしかけていく。そのプレイスタイルは敵が近くにいても変わることがほとんどないため、マークにつかれているとあっさりボールを奪われることも多いが、ドリブルスピードは非常に速いため、フリーの状態や走れるスペースがある場所なら活躍できる。ペナルティエリア付近まで接近できればみずからゴールを奪える得点力もある。

実選手情報 ケガで戦線を離脱することが多いが、ピッチに出れば19歳とは思えない高度な戦術眼とテクニックでチャンスを生み出す。EURO2012にも招集されており、ドイツ代表でも期待されている。

レア	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
エドウィン・ファン・デル・サール	クロスセービング	9	20	16	16	10	10	81

使用感 『WCCF』に登場しているフィードの名手や、過去のファンデル・サールのカードと比べても最高レベルのキック精度を誇り、フィードの失敗がほとんどない。ただし肝心のGKとしてのスキルは微妙。キーパーボタンを押してからのレスポンス(飛び出しのスピードや判断力)が微妙で、逆にゴール前で動かずにいてもミドルシュートを決められてしまうことが多く、使い勝手のいい選手とはいえない。

実選手情報 プレミアリーグ連続無失点記録(1311分)、アヤックス、マンUでチャンピオンズリーグを制覇、オランダ代表では130試合という史上最多の出場記録を残す。2010―11シーズン引退。

レア	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
ネマニャ・ビディッチ	バイタルエリアブロック	9	20	12	20	13	16	90

使用感 ディフェンスが20に到達した影響か守備の安定感が増し、ファウルを出す頻度が低下。もともと無敵に近かった空中での競り合いに加え地上でのボールの奪い合いも計算できるようになり、ほぼ隙のないセンターバックへと成長している。スタミナ16もDFとしては破格で、連戦&フル出場が続いても交代要員いらず。またコーナーキック時にターゲットへ回ったときの決定力は並のFW以上だ。

実選手情報 マンUの守備の要としていまやファーディナンド以上の存在感を放つ大型DF。しかし2011―12シーズンは12月のバーゼル戦で右ひざ前十字じん帯を断裂。2012―13シーズン開幕での復帰を目指す。

レア	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
ダニエウ・アウベス	カットイン	14	13	15	16	18	20	96

使用感 ほかのサイドバックよりつねに数メートルは前にポジショニングを取っており、そのおかげでいち早くボールを奪えることが多いが、同時に接近してきた敵選手の突破を許してしまうことも多々ある。対面する敵選手の突破力が高いとDFとして役に立たないこともあるので、起用はサイドMFやウイングが無難。攻撃に集中できるポジションなら積極的な攻め上がりと驚異的なスピードを活かせるはずだ。

実選手情報 ブラジルを代表する右ラテラル(サイドバック)。2008年夏にサイドバックとしては最高額の移籍金でセビージャからバルセロナへ移籍。以降不動の右サイドバックとして攻守にわたり活躍している。

レア	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
ジェラール・ピケ	アンチファンタジスタ	11	19	15	18	14	15	92

使用感 EXカードを除けば初のレアカード化。WBE版はスペシャルカードと比べてディフェンスの値が1アップしている。発動中のチームスタイルにもよるが、以前よりもオーバーラップする頻度が減り、センターバックとして安定感が増し、使い勝手はよくなっている。自身のチームスタイルも"アンチファンタジスタ"と、これまでのピケの中でもっとも使いやすい能力といえるだろう。

実選手情報 バルセロナの下部組織からマンUに引き抜かれ、再度買い戻される形で2008年から"最強のバルサ"の一員として活躍。2011―12シーズンは3バックの一角など新しい役割にも挑戦、成功を収めている。

FCアルカディア日記 多彩なクロスを上げられるサイドアタッカーと、ヘディングの強い選手がいると、相変わらず流行の中央を固めたチームの対抗策になる。WBEだとファルカオやビディッチはGK以外との競り合いならほぼ勝てるためそのままヘディングにいける。クロスやコーナーキックの種類は連携を深めたり特殊練習をこなすとパターンが増えるので、チームマネージメントで強化しておきたい。(マンモス丸谷)

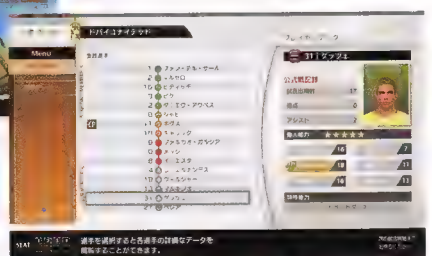
ヤングスターの実力は？

追加カードでYGSにレア化した選手はいずれも前バージョンではレギュラー（白）カード。能力だけを比較すれば、ほぼすべての要素においてYGSのほうが白カードより性能が高い。チームスタイルも単純にYGS版のほうに強力なものがそろっており、チームのレギュレーションを考える必要がないなら迷わず入れ替えてしまっていい。

YGSの中でもっともどんなチームにもフィットしやすいのはハビエル・エルナンデスだろう。ストライカーとして決定力があるだけでなく、レアカードでスーパーサブの特殊能力がついている貴重な選手でもある。ウィルシャーとゲッツェは同じ攻撃的MFだが前者はパサー、後者はドリブラータイプなため、同時起用しても個性を殺し合うことなく、意外にいいコンビネーションを見せてくれるぞ。

ベストイレブンの弱点を補う選手を追加カードからチョイス

WBEベースのチームで遊ぶ場合、ウィークポイントになるのがボランチと控えのDFがいないという点。ワンボランチがこなせる人材と、サイドバックを兼任できるセンターバックを加入させると、チーム全体にグッと安定感が出るぞ。さらに勝ちを積み重ねていきたいならGKもセービングや飛び出しに優れた選手に代えたいところ。ここで追加カードから上記の条件を満たしたオススメの選手を何名かピックアップしてみたので、チーム作りの参考にしてみてほしい。

"チチャリート"ことエルナンデスのスーパーサブ効果はYGSになっても健在。レア版や全盛期の能力をそなえた状態のカードでスーパーサブ持ちの選手は少ないため、エルナンデスの価値はかなり高い。

YGSに限らず若手の選手は総じて個人能力の伸びが早いのが魅力の一つ。とくにまだ19歳のゲッツェの成長スピードはすさまじく、一度もコミュニケーションを取らなくても☆四つの覚醒寸前まで成長する。

フェルナンド（FCポルト）

一人でバイタルエリアをケアできるほど守備範囲が非常に広く、ボール奪取力も一流。ボールを得てからシンプルにパスをつなぐため、プレイの計算がしやすい。アンカーとして理想的な選手だ。

エウトン（FCポルト）

カード裏を見てもらうと分かるのだが、守備範囲がこれまでのGKにはない広さで表示されている。飛び出しのスピードはトップクラス。クロスの弾道にだまされておかしな動きをすることも無い。

フェルナンドやエウトンは今後定番のレギュラーカードになりうる可能性を秘めた逸材。WBEベースのチームに限らず、一度は使ってみてほしい選手だ。

グリゲラ（ユベントス）

最終ラインすべてとボランチ、ウイングバックをこなせる守備のマルチロール。過去の定番選手で今作だと総合値がやや下がっているが、守備要員として使う限りは数値低下の影響は感じない。

ペレア（アトレティコ）

センターバックとしては最高のスピード値を持ったコロンビア人選手。スタミナが14と少なめなのがネックではあるが、センターバックとサイドバック、どちらも高いレベルで務められる、アトレティコのレジェンド。

レア	マルセロ	Tスタイル	ワイドシュート重視	Off	15	Def	13	Tec	16	Pow	13	Spe	17	Sta	17	To.	91

使用感 『WCCF10−11』でスペシャルカードになったことで大幅にパワーアップを果たしたオフェンス、ドリブル突破などの長所はそのままに、このWBE版では守備意識とボールを奪取する力も向上している。チームスタイルを発動させるにはMF認識される場所より前に配置する必要があるため、マルセロを活かす形でチームを作るなら、MFとしてはやや低めの位置（ウイングバック）で攻守に絡ませるといい。

実選手情報 移籍から数シーズンは不安定な守備が課題だったが、モウリーニョ政権になってから守備意識が高まり一流のサイドバックに。髪型のイメチェンもあいまって一気に目立つ選手へと成長した。

レア	ライアン・ギグス	Tスタイル	ショートカウンター	Off	15	Def	10	Tec	18	Pow	12	Spe	14	Sta	15	To.	84

使用感 左サイドを切り裂きクロスやカットインで数多くのチャンスを生み出してきたアタッカー……という、かつてのギグスのイメージで起用しても、あまり活躍は望めない。しかし中盤にサイドハーフやセンターハーフとして配置すると、攻守の切り替え役として地味ながらチーム全体の動きを活性化させてくれる。チームスタイルも本人の特性にマッチしており、非常に機能しやすい。

実選手情報 プロデビューから一貫してマンUに所属し、900試合以上に出場している生ける伝説的存在。2011-12シーズンは自身が保持していたチャンピオンズリーグ最年長ゴール記録を塗り替えた。

レア	アンドレス・イニエスタ	Tスタイル	ファンタジーア	Off	18	Def	10	Tec	20	Pow	13	Spe	18	Sta	17	To.	96

使用感 異常な決定力をそなえていたWOMと比較すると、WBEをセカンドトップやFWで起用した際の得点力はかなり落ちている。しかしMF時の守備意識やパスのバリエーションなどに関してはWBEに軍配が上がる。イニエスタの特徴の一つであるユーティリティ性の高さを重視するならWBE、重要な試合で見せる神がかり的なシュートを『WCCF』でも体験したいならWOM版を登録するといいだろう。

実選手情報 2011−12シーズンはビジャ不在の中、メッシに次ぐ得点源として活躍。クラブワールドカップで来日時には一般人にまぎれて地下鉄に乗っている姿を撮影され、話題になった。

レア	シャビ	Tスタイル	ショートパスワーク	Off	16	Def	12	Tec	20	Pow	13	Spe	16	Sta	18	To.	95

使用感 WCM版からスタミナが1アップして18になり、試合中にバテることがほとんどなくなった。これまでのカードと大まかな使用感には変化がないが、スキル名が"リスクシミュレータ"だからか、ロングパスやサイドチェンジはあまり出さなくなった印象。またボールを追いかける意識が高くなっており、ボランチの一角としても機能する（ただし身長の関係で浮いたボールに対する対応は微妙）。

実選手情報 2011−12シーズンもバルセロナでもっとも代えのきかない存在としてほとんどの試合に出場。中盤から極上のパスを供給することで、メッシの50ゴールほか、チームメイトの得点を演出した。

レア	リオネル・メッシ	Tスタイル	シュート重視	Off	20	Def	7	Tec	20	Pow	16	Spe	20	Sta	15	To.	98

使用感 カード登録直後は独りよがりの突破をしかけてボールを奪われることが多いが、試合を重ねる（メッシの個人能力アップ、仲間との連携確立）と別人のような動きに変わり、現実のようにゴールを量産できるだろう。チームスタイル"シュート重視"を点灯させておけば、いままではやや苦手だったミドルシュートや角度のない位置からのシュートの決定力が上がり、スキの無いストライカーになる。

実選手情報 チームはリーガ、チャンピオンズリーグの優勝を逃すも、リーグ新記録の50得点で得点王をゲット。ちなみに公式戦すべてのゴールを足すと70ゴール、26アシストを超えている（2012年5月15日現在）。

レア	クリスティアーノ・ロナウド	Tスタイル	降臨	Off	20	Def	5	Tec	19	Pow	18	Spe	19	Sta	16	To.	97

使用感 驚異的な得点力を誇るWSAからスピードが1下がり、スタミナが1増加。WBE版はよりストライカーっぽい特性になっており、サイドへ開くことが少なくなっており、増えたスタミナとの相乗効果でバテにくくなっている。シュート力はチームスタイル的にWSAのほうが上だが、敵陣の突破は"降臨"持ちのWBEのほうが優秀。ぶっちゃけどちらも強いので、気に入った写真のほうを使う、みたいな選択でもアリ。

実選手情報 念願のバルセロナを下してのリーガ制覇を実現。3年連続の得点王は逃したが、46ゴールをマーク。EURO2012で好成績を収められれば、2008年以来のバロンドールに輝くことも夢ではない!?

レア	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	Tスタイル	ダイレクトシュート重視	Off	20	Def	5	Tec	16	Pow	16	Spe	18	Sta	15	To.	90

使用感 前線のターゲットマンとしては最高レベルの決定力、トラップ精度、空中戦の強さ、ポストプレイの精確さをそなえており、優秀なクロサーがいれば得点を量産できる。以前のカードよりドリブルの精度が落ちており、長い距離を移動させるとボールを失ってしまうことが多い。オフサイドを恐れず盤面のもっとも上（天井ベタづけ）のような場所に配置すると、ウィークポイントのドリブルの頻度を減らせるぞ。

実選手情報 アルゼンチンからポルトガル、そしてスペインへとゴールを積み重ねることでキャリアアップを続ける流浪のFW。異なるチーム（ポルト、アトレティコ）で2年連続ヨーロッパリーグの得点王に輝いた。

FCアルカディア日記 オススメ白カード番外編。クラウディオ・マルキージオ（ユベントス）：ポジショニングやプレスのタイミングなどのプレイにインテリジェンスを感じさせるレジスタ。プレイエリアも南米やアフリカ系の選手なみに広い。トマス・ウィファルシ（アトレティコ）：空中戦に強く、センターバックと右サイドバックを高いレベルでこなせる。ややファウルが多めなのが玉に傷。（マンモス丸谷）

今月は、本作の基礎となるテクニックやシステムを、前号より一歩踏み込んで攻略していく。これらを覚えてさらに上位を目指してみよう！

©SEGA

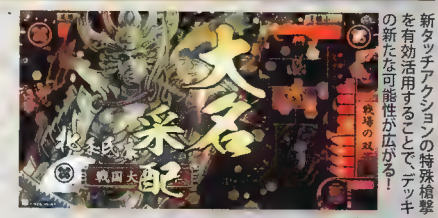
戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中（2月23日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age

高みを目指すための知識をこの手に！

先月紹介した記事で、本作の基礎となる部分は理解できたであろうか？ 今月は、「中級者入門講座」と題し、タッチアクションを絡めた操作のコツと、城ゲージを絡めた攻防での重要となるポイントを主に攻略していく。お互いに城ゲージを削り、その差で勝負を決めるという『三国志大戦』シリーズから引き継がれたゲーム性に、本作の特徴である「虎口を絡めた攻防」を有効活用し、タイムアップギリギリまで逆転の可能なゲーム性を最大限に生かすための戦術を数多く紹介していくぞ！

また、後半では、少々クセのある計略や、分かりにくい効果を持つ計略の有効な使い方や、対策を解説していく。これらの情報を活用し、より高みを目指すための役立てほしい！

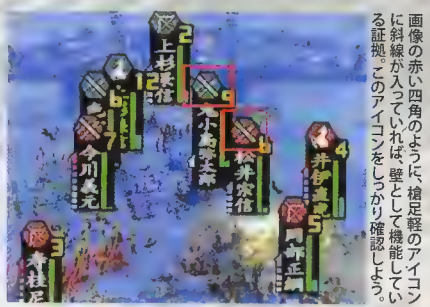
新タッチアクションの特殊槍撃を有効活用することで、デッキの新たな可能性が広がる！

中級者入門講座「タッチアクション編」

騎馬隊使用時に注意したい要素や、独特の操作を必要とする特殊槍撃の効果的な使い方を覚えよう！

騎馬隊の突撃は壁役の状況を確認する

騎馬隊のタッチアクションによる突撃は攻守において重要なダメージ源となるが、当然、槍足軽の迎撃に弱い。そこで重要になるのが「壁突撃」と呼ばれるテクニック。これは、相手の槍足軽に、自軍のいずれかの武将を乱戦させ、相手の無敵槍を消し、その状態で突撃するというもの。これを実行する際は、味方が相手にしっかりと乱戦しているかを確認して突撃することが必須。乱戦のエフェクトや、相手部隊の槍足軽のアイコンに斜線が入っていれば、無敵槍は出ない状態となっている。

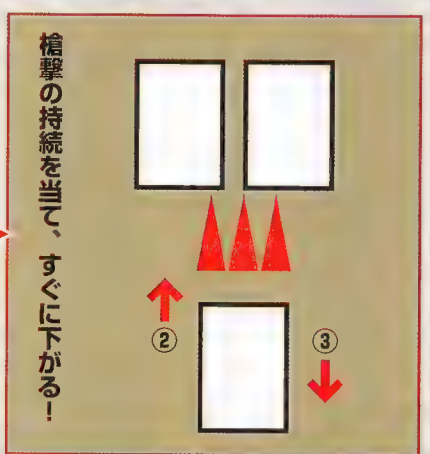
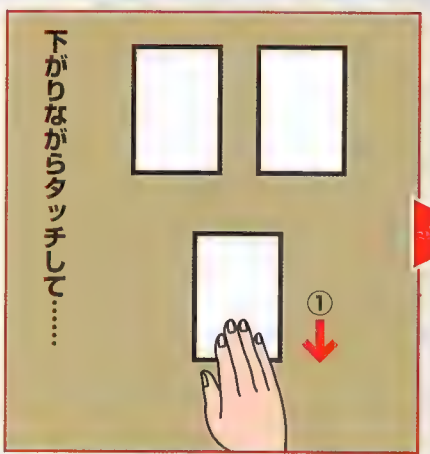
ただし、味方が長めに乱戦しているときは要注意。乱戦はエフェクトが5回出ると解除されお互いが弾かれ合う。そのため、そうした場面では、様子を見ることも必要だ。

画像の赤い四角のように、槍足軽のアイコンに斜線が入っていれば、壁として機能している証拠。このアイコンをしっかり確認しよう。

お互いが采配や陣形などを使いぶつかり合っている場面などでは、アイコンの確認や、乱戦エフェクトの回数を数えにくいので、長く乱戦している相手への突撃は特に危険。同時にぶつかり合っていたつもりでも、若干の誤差により、乱戦解除のタイミングがことなるケースが多い。まずは素直に引き返すことをオススメする。

特殊槍撃を駆使せよ！

北条家の武将が持つ計略で使用可能になる、槍足軽の特殊槍撃。この槍撃は、乱戦中に出すことはできないので、一定距離を維持することが重要だ。

まず有効なのが、壁突撃同様、アクションを実行する味方の前に別部隊を先行させスペースを作り、そのスペースを生かして槍撃を出す方法。壁役に統率力が高めの武将を使い、相手を押し出すように立ち回るとさらに効率的だ。

特殊槍撃は攻撃判定が出ている時間が長く、右の図のように下がりながらタッチアクションし、反転することで槍の先のみヒットさせることも可能。また、その場でタッチしながらカードを回すことで複数の相手にヒットさせることも可能だ。

特殊槍撃と槍撃ダメージアップ計略の関係：特殊槍撃を可能にする計略と「槍撃ダメージアップ系」の計略（例えば【R】北条綱高の計略など）とを併用してもダメージアップの効果は重複しない。ただし、「槍の長さアップ系」の計略効果は、特殊槍撃にも適用されさらに長くなる。もちろん、家宝効果も有効なので、特殊槍撃を最大活用するなら家宝の装備も選択に入れよう。

中級者入門講座「攻城ゲージ編」

攻城するプロセスで発生する「攻城ゲージ」の仕組みを覚え、攻守に有効活用していこう。

基本的な攻城ゲージの仕組みと守城のコツ

基本的に乱戦で減少する攻城ゲージの量は一定で、乱戦し続けた場合、攻城ゲージはその時点から増加せず、乱戦相手が増えれば効果が重複し減少する。しかし、一部隊で乱戦し攻城を阻止している場面などで、ダメージを受け自城に戻らなくてはならない状況や、騎馬隊の突撃などで相手部隊から離されると、その間にゲージが上昇し、あっさり攻城が入ってしまうこともある。それらを防ぐためには、乱戦させる部隊をローテーションさせ、わずかな期間でも二体同時に乱戦を仕掛けたり、兵種アクションと併用して攻城ゲージを一気に減少させ、攻城を遅らせることが重要になる。

ここでは、各兵種アクションなどでの攻城ゲージ減少の仕組みや、守る上でのコツなどを紹介する。プレイヤーによっては、これまでの考え方を覆す意外な事実があるかも!?

直接攻城を効率良く防ぐことができれば、そこからカウンターを狙えるので勝敗の分かれ目になることが多い。守城の技術を身に付け相手と差をつけろ!

騎馬隊での守り

騎馬隊の突撃を決めた場合、高統率の騎馬隊だと攻城ゲージを減らしやすく感じたことはないだろうか？　ところが、実際は突撃で減少させられる攻城ゲージは統率力の差に関わらず一定だ。右に、相手の統率力が自身より4以上高い場合と、差が3以下の場合の攻城ゲージの減少値の写真を比較として載せておくので確認してほしい。

では、なぜ統率力が高いとゲージを減らしやすいと錯覚してしまったのか？　それは、突撃で弾くことで、相手はもとの位置に戻るまで時間がかかり、再度攻城を開始するのが遅れていたことが原因だ。逆に、突撃を受ける側の統率力が自身より4以上高い場合、基本的に相手は弾かれなくなるので、すぐ攻城を再開する。そのため、弾かれない相手に突撃を繰り返すと、いつか攻城ゲージの上昇値が減少値を上回ってしまうことが多い。

●統率力が4以上高い相手への突撃

●統率差が3以下の相手への突撃

弓足軽での守り

攻城中の部隊へ弓による攻撃を与えることで、相手の攻城を遅らせることが可能のは周知の事実。では、具体的に、どの程度遅らせられるかというと、弓足軽一部隊のみで攻撃した場合、攻城まで時間が通常の二倍ほどかかる。もちろん、その間に別の部隊で攻撃すれば、さらに攻城ゲージを減らして攻城を遅らせることや、完全に阻止することも可能。弓足軽二体で同時に攻撃すると、乱戦時同様、ゲージの上昇値と減少値が同一になり、攻城ゲージは一定量から増えなくなる。

左右から弓で攻撃すれば、マウントを取っている相手でも、片方の弓の攻撃しか止められない場合がほとんど。低武力の弓足軽でも、大幅に攻城を遅らせることが可能だ。

相手の武力がどんなに高くとも、弓による攻撃と突撃を丁寧に繰り返せば、味方の被害を抑えて攻城の阻止が可能。相手の武力が高い場合でも慌てず、効率よく城を守る手段を選択しよう。

そのほかのアクションでも攻城を阻止

●槍撃での阻止

槍足軽の槍撃のみをあて続けるのは少々難しいが、これもヒットさせると攻城ゲージを減少させることが可能。攻城までの時間は、一部隊の槍撃で1.5倍、二体で3倍の時間がかかるようになる。実戦向きではないが三体で完全阻止も可能だ。武力の高い味方を乱戦させつつ、低武力の槍足軽で槍撃を当てゲージを減らすといった手段も有効になってくる。

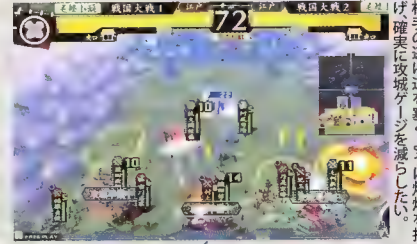
うまく味方をずらして乱戦させ、槍撃の届く範囲で攻城阻止が理想的だ。

●鉄砲隊での阻止

鉄砲隊の射撃による、攻城ゲージの減少はロックの色に関わらず、5ヒットで騎馬隊の突撃とほぼ同程度。ただし、相手が城に張り付いてからロックし、黄色まで待ってから撃つと、三発撃ち切る前に攻城が入ってしまうこともある。そのため、敵が城に張り付いたらすぐに撃ち、それ以降を黄色ロックで打てば、攻城前に三発撃ち切ることも可能だ。

攻城ゲージが出たら即射撃。特技「車撃」持ちならそのまま接近するのも有効。

●焙烙での阻止

特技「焙烙」は、大きめのノックバックがあるためか、ヒット時の攻城ゲージ減少値は低め。着弾まで時間が掛かることもあり、攻城阻止に使う場合は、早めに投げ、焙烙のノックバック中に移動して乱戦を仕掛けられるようにすると良い。城に張り付いて攻城している相手には、対象のやや後ろに投げることで回避が困難になる。

相手の逃げ道を塞ぐように焙烙を投げ、確実に攻城ゲージを減らしたい。

低統率武将での攻城阻止:統率力が低い武将は、側面や背後から接近した場合、乱戦後に大きく弾かれてしまうので、自城からの出撃以外で攻城を阻止するのが少々難しい。こうした武将で守りたい場合は、必要士気が少ない計略でフォローすることも必要だ。また、こういった場面では、統率力を上げるより速度アップ系の計略で対処する方が効率的な場面が多い。

中級者入門講座「虎口攻防編」

一発逆転の可能性を秘めた虎口攻め。
そのセオリーを覚えて攻防ともに活用しよう!

虎口を攻める

虎口ゲージがたまることで開く虎口。このゲージは城ダメージが勝っている側が上がりやすくなっている。虎口が開いている状態で城門付近に到達できれば、一発逆転の可能性を秘めた「虎口攻め」が実行できるのはご存知の通り。そして、肝心の虎口攻めの選択肢だが、特技「攻城」を所持していいない武将では一見、二択のように見えるが、状況によっては、いずれかを防ぎきればいいという場面もある。

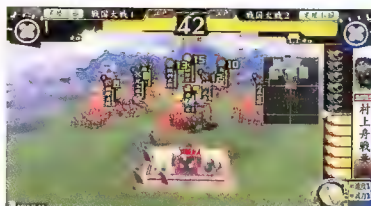
そのため、攻撃側から見れば、こういった状況を防ぐため「すべての選択肢が通っても逆転可能になる」シチュエーションを作るのが重要になってくる。ここでは、そうした状況を作るために必要な、前準備や、その基準などを紹介していこう。

これらを良く覚え、苦手なデッキとの対戦でも、計画的に虎口を攻めを狙い、終盤でも一気に逆転勝利が可能な状態を作っていこう。

どうしてもリードを取れないデッキを相手にする場合、虎口攻めを考慮し、試合全体を通してプランを立てるのが重要になる。攻め方は計画的に!

まずは城ゲージの差を確認し、取るべき行動を決めよう

お互いの城ダメージに大きな差があり、かつ相手が万全の状態で待ち構えている場合に、特技「攻城」が無ければ、虎口に入られても内門攻めを守れば安泰。もちろん攻める側は、こうした状況を避けたい。そこで重要になるのが大筒だ。大筒発射前に虎口に入ることで、兵糧庫攻めから大筒で大ダメージを与えられる状況を作ることで相手に二択を強いることが可能となる。

逆に、城ゲージの差が少ないときは、虎口のみで逆転も可能になるので、攻め込む際に、無理に大筒を起動させないのも手だ。特にタイムアップ間際であれば、相手の虎口攻めは間に合わないが、大筒を取り返されることで逆転される可能性もあるので注意が必要だ。

大筒を起動させ、戦線を押し上げて虎口に攻め込むことができれば理想的だ。

どの武将で虎口に入るべきか!?

虎口攻めの基礎ダメージは、武将の兵種によって変化する。機動力が高く、虎口へ入りやすい騎馬隊のみ、虎口攻めで与えるダメージが低くなっており、ほかの兵種はすべて変わらない。

基本的に、いかにして騎馬隊以外で虎口を攻めるかが、大きなダメージを与える上でポイントになる。まずは高統率の武将を先行させ、本命となる武将をその後ろに配置。たとえ高統率の武将が撤退しても虎口に入り込めるように導線を確保しておこう。相手の攻城エリア深めの位置まで入り込んでしまえば、手前方向に限り、乱戦で押し戻されなくなる。虎口ゲージがたまる直前などにこの状態で虎口の前に陣取れれば、解放後、すぐに虎口攻めに入れるぞ。

本丸攻めを狙え!?

特技「攻城」を持つ武将であれば、どんな状況でも虎口に入るだけで、内門攻めと本丸攻めの二択を仕掛けることが可能。当然、大筒を起動していれば、さらに選択肢が増える。三択に持ち込めば、内門攻めが裏のさらに裏の選択肢として機能しやすくなるぞ。攻城持ちの武将をしっかり護衛して虎口攻めを狙おう!

虎口に入ったらいざ勝負!

思惑通り虎口に入ったら二択、あるいは三択の開始となる。このときも、お互いの城ダメージを考慮して選択肢を決める。

例えば、城ダメージ差が五割以上ある場合。このとき、守る側の心理としては、とりあえず兵糧庫攻めさえ防げば、逆転される可能性がさらに減り、たとえ逆転されても、タイムアップまで猶予があれば、逆にこちらの虎口攻めで再逆転も可能になるため、安定の選択肢となる。

そのため、攻める側としては、素直に兵糧庫攻めを強行しても効果は薄い。こうした場面では、内門攻めからの直接攻城、可能であれば落城まで狙いたいので、士気がたまった状態で虎口攻めを仕掛けることが重要になってくる。

序盤で大幅なリードを奪われたら、後半の一発逆転のため士気を温存し反撃の期を狙おう。

虎口を守る

守る側としては、非常に厄介な虎口攻め。しかし、まず第一に考えたいのは「虎口に入られないこと」である。タイムアップが迫った状況では、例え相手に撃破されても、統率力を上げて虎口から遠ざけることを優先してもよいだろう。

加えて、デッキを組む段階から虎口の守りを想定することも重要だ。向かってくる相手に集中攻撃で確かな火力を発揮する特技「焙烙」が多めのデッキや、特技「防柵」を持つ武将を多数入れたデッキ、「火牛の計」などの相手をふき飛ばす計略が入ったデッキなどは、虎口を防衛しやすい。また、必要士気が少なく、統率力が上がる「覚悟の構え」などの計略を持つ武将も、最後の一押しで活躍する可能性がある。虎口の防衛の失敗が決め手となって敗北することの多いプレイヤーは、これらのデッキを試してみると新しい展開が見えてくることもあるだろう。

乱戦中は防柵にダメージが入らないので、壊しにきた相手には乱戦を仕掛け防柵を守ろう。

通常時と兵糧庫攻め成功後の城ダメージの関係性(武力は1コスト=2、1.5コスト=5、2コスト=7で検証)

城ダメージ源	通常時	兵糧庫攻め後	城ダメージ源	通常時	兵糧庫攻め後
1コスト槍	4.9	7	1コスト鉄・弓	4.0	5.5
1.5コスト槍	8.4	11.7	1.5コスト鉄・弓	6.6	9.3
2コスト槍	13.9	21.7	2コスト鉄・弓	10.7	15.9
大筒	15.0	22.5	傾城舞踊	5.0	7.9

上記の表は、通常時と、虎口攻めにて「兵糧庫攻め」を成功させた際の城ダメージの関係性を表したもの。兵糧庫攻めを成功させると、与える城ダメージが約1.5倍となる。また、【R】諏訪姫の「傾城舞踊」のような計略による城ダメージに影響することも覚えておこう。

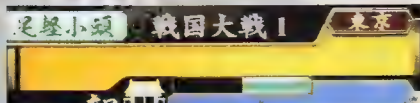
意外なほどの鉄壁!?:北条家の【R】成田長親と、【SR】北条氏政を使ったデッキであれば、最低二枚、組み方によっては四枚の防柵を北条家単デッキで用意可能。しかも、【R】成田長親の計略で攻城ダメージを大幅に軽減でき、まさに鉄壁の守りを誇る。終盤の守りで城ダメージを抑えたい場合は、オススメのコンビの一つだ。

中級者入門講座「特殊計略編」

ここでは、特殊な性質を持つ計略や、意外な性能差がある計略を紹介していこう。

城ダメージに影響する計略を把握する

【R】尼子晴久「八方破の陣」

武力と移動速度が上がる代わりに、陣内に相手部隊が入ると自身の城にダメージを受けるこの計略。一部隊のダメージは、下の写真のようにかなり低い。しかし、もちろん陣内に入る相手部隊が増えれば、ダメージは大きくなる。そのため陣形の端で相手を迎撃するのが理想的な使い方といえる。

【SR】山中鹿之助「七難八苦」

【SR】山中鹿之助の計略「七難八苦」は、自城が受けている城ダメージの大きさで武力と攻城力が上昇するという特殊な計略。大きな城ダメージを受けている際の効果は武力、攻城力ともに、上昇値がとても高く、虎口攻めと合わせれば、どんな状況でも一発逆転が可能だ。こうした状況を作るには、まず虎口攻めを成功させることが重要。デッキに特技「攻城」を持つ武将を採用しチャンスを作りたい。

今回は、壁攻城でのダメージの差を右に掲載しておくので、攻防の参考にしてほしい。

通常壁攻城

城ダメージ約50%

城ダメージ約80%

【SR】龍造寺隆信「野獣の采配」

敵を撃破すると敵城にダメージを与え、逆に計略対象が撃破されると自身の城にダメージを受ける特殊な采配。敵陣、自陣に関わらず撤退させたときのダメージにくらべ、撤退させられたときに受けるダメージが思いのほか大きい。そのため、低コストの槍足軽などを入れ前線に出るのは非常に危険。デッキ構築時は、なるべく高武力の武将を採用したい。

敵陣で相手が撤退

敵陣で味方が撤退

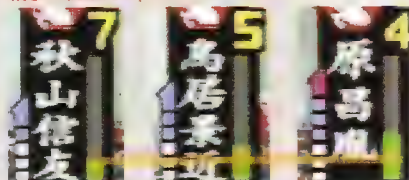
自陣で相手が撤退

自陣で味方が撤退

統率力依存系ダメージ計略

統率力依存系のダメージ計略は複数の種類があるが、「山津波の計」や「火牛の計」といった計略の基礎ダメージは、ほとんどの計略に差が無い。そのため、一つの計略のダメージを覚えておけば、ほかの計略もダメージを計算しやすくなる。それらの目安としては、家宝などで統率力を10にすれば、統率力4以下の騎馬隊、鉄砲隊を一撃で撤退させることが可能ということを覚えておこう。

そして、ダメージがことなる計略だが、まず注目してほしいのが【R】北条幻庵の「金剛火牛の計」。この計略の威力は「火牛の計」などの計略を上回る。家宝次第では一撃必殺の威力を見せるだろう。また、逆に必要士気の少ない【SR】松永久秀の「平蜘蛛の釜」や、【UC】板部岡江雪斎の「火牛の護り」は威力が低く、この計略のみで守り切るのは少々難しい。

統率力10の「火牛の計」のに対する相手の統率力によるダメージ変化

統率力を10にした際の、各計略のダメージ量

金剛火牛の計　火牛の護り　平蜘蛛の釜

防護突撃系

突撃準備中と突撃中の武力ダメージを抑える計略は【SR】甲斐姫と、【UC】清水康英が所持している。その効果は非常に高く、高武力の武将に迎撃されてもほとんどダメージを受けない。それを生かし、乱戦している味方を壁に、多少の迎撃を無視して連続で突撃を狙う戦術が強力だ。しかし、迎撃を受けると、当然だが相手にダメージは与えられず、突撃回数も減ってしまうため、ある程度の注意は必要。

武力10の槍足軽に迎撃を受けた際のダメージ量

通常迎撃

計略使用時

計略中の速度迎撃

人気カード立花誾千代の「戦姫の檄雷」考察

味方に統率力差でダメージを与え、そのダメージに応じて武力を上げる計略「戦姫の檄雷」を持つ【SR・EX】立花誾千代。その性質上、扱いが少々難しく苦戦しているプレイヤーも多いのではないだろうか。この計略を主軸に戦いたい場合は、苦手な「焙烙」やダメージ計略などに対向するための、サブ計略となる采配や陣形を入れておくのが安定だろう。また、兵力が減るのをふまえ、家宝は兵力回復効果をセットすると、なお「戦姫の檄雷」を生かしやすい。序盤は、特技「制圧」を有効活用し無理に攻めず、終盤に自身の計略と家宝、さらにほかの武将の計略を併用して終盤の逆転を狙うのが基本戦術だ。

「戦姫の檄雷」統率力差によるダメージと武力の変化

統率5で＋武力7　統率6で＋武力6　統率7で＋武力5

ダメージ計略への耐性と対策:現状、ダメージ計略で相手に与えるダメージの計算は「基準となるダメージ値を与える」という方法で成り立っている。相手の兵力とのパーセンテージということでは無いので、兵力が高ければ高いほど、ダメージ計略に強くなるということだ。ダメージ計略を使う武将とマッチした際は、主力の槍足軽などに兵力をアップさせる家宝を装備させ、しぶとく立ち回るのも有効な対策となる。

今月は、ついに公募企画が本格始動した『SOUND VOTLEX』を特集!
クリエイターとしてBEMANIシリーズに参加するチャンスに挑戦しよう!!

待望の公募企画スタート!
本作のキーマン二人に直撃インタビュー

dj TAKA & DJ YOSHITAKA

ついに本格始動した「SOUND VOLTEX FLOOR」。今回はこの大型企画について キーマン二人にお話をうかがった。応募を考えている人にとってはアドバイスになる要素も含まれているので、要チェックだ!

dj TAKA(左)

『beatmania IIDX』シリーズを始め、さまざまなBEMANIシリーズを支えるサウンドプロデューサーであり、beatnation Recordsの代表。『SOUND VOLTEX』でもサウンドプロデューサーを務めている。

DJ YOSHITAKA(右)

『beatmania IIDX』シリーズではコンポーザー、サウンドプロデューサーとしてもその手腕を発揮。さまざまなBEMANIシリーズにも楽曲を提供し、『REFLEC BEAT』シリーズ、『SOUND VOLTEX』ではゲームディレクターも務める。

二人は常にブレスト!?
雑談から生まれるもの

——「SOUND VOLTEX FLOOR」が本格的に始動しましたが、このFLOORのコンセプトというものはどんなものなのでしょうか?

dj TAKA(以下TAKA)　まず、FLOORにコンセプトという概念は無いんですよ。

DJ YOSHITAKA(以下YOSHITAKA)　そうですね。コンセプトという言葉がFLOORに適応されません。"コンセプト=コンテスト"であるという解釈でいいと思います。そのコンセプトをコンテスト形式にした、より広く募集可能な場所。という、プラットフォーム的な意味合いが一番近いのかなと考えております。

TAKA　僕もYOSHITAKAも、これまでゲームの中身を作ってきてはいますが、それらのときに意識していたコンセプトのようなモノはありません。その部分は、まさにこれから参加していただく方々に委ねていきたいです。僕たちは中身よりも周り、入れ物を作っているという感じがしっくりくるかもしれませんね。

——なるほど。その中身である楽曲の募集が始まりましたが、届いた作品についてはいかがでしたか?

YOSHITAKA　かなり応募が殺到している感じです。過去の同じような企画と比べても、最もハイペースな予感がします。

TAKA　確かに動きが速いよね。

YOSHITAKA　参加者の中には、『SOUND VOLTEX』への投稿を、「新しい遊び場所ができたから参加してみよう」といった感覚で投稿している方も見られるので、そういった意味では作品特性が皆さんに浸透していたのかなと思っております。

——募集の際、いくつかのテーマが設定されていますが、これらはどのように決めているのでしょうか?

YOSHITAKA　ほとんど僕とTAKAさんで決めています。最初はテーマを決めず、通年募集をしていこうかなと思っていましたが、フック的な要素もほしかったので、このような形式をとっています。先ほどのコンセプトという言葉を一つのキーワードとし、そのコンセプトに合わせて皆さんがどういった作品を投稿してくるかが気になり、そうなると、最初の方は僕らがリードしていかなきゃいけないなと。具体的な感じで打ち出している部分はありますが、決め方としては昼飯時に決めたりとかって感じですよね(笑)。

TAKA　僕とYOSHITAKAの会話は、常にブレストなんですよ。

YOSHITAKA　そう。常に。

——常にですか(笑)。

TAKA　何をしているときもブレストで、今回の募集内容なんかも、その雑談の中で生まれたものがほとんどです。

——常にブレストとなると、それ以外の会話は無いんですか?

TAKA　僕らは昔からそうなんですよ。『IIDX』のときも、細かいイベントから、ゲームの仕様まで、さまざまな要素は、常にそうしたブレストの中から生まれているといっても過言ではではないです。

YOSHITAKA　大暴露ですね(笑)。

——では、本作についても同様に?

TAKA　もちろんです!

VOLTEX MEMO　dj TAKA氏は、初めてゲームに楽曲が収録された時、とても自信が無かったそうだ。本人いわく、「コンプレックスに近いものがあった」とのこと。今やBEMANIシリーズを代表するサウンドプロデューサーと呼ばれ

偏見を持たずフラットな目で見てください（dj TAKA）

クリエイティブな世界の最先端になる場所

――応募された作品についての印象などはありますか？

YOSHITAKA　今回は、僕らで選定させていただくことになりますが、今後はなるべくユーザーの意見が反映される形式に変えていく予定です。なので、今回のコンテストの選定基準や、作品を聴いた感想などは、今はなるべく言わないほうがいいのかなと思います。

――なるほど。となると、アドバイスみたいなものも控えたほうがよろしいのでしょうか？

YOSHITAKA　強いて言うなら、ゲームに入ることを考えてほしいかなという程度ですね。最終的にはユーザーの皆さんが選択していけるような環境になってくるので、うまく時流を読むというか、みんなが求めているものを考えながら作っていくのもいいですし、飛び抜けたカリスマ性でみんなを逆に引っ張っていくという考え方でもいいですね。いずれにしろ、自分の中で何か信念や、狙いみたいなものを持って作ってほしいです。

TAKA　僕は『SOUND VOLTEX』を既存のBEMANIシリーズの延長線上と考えてはいません。もちろんBEMANIシリーズの中の一つではありますが、ちょっと角度の違うものにしていきたいと強く思っていまして、これまで収録した楽曲もその考えに基づいています。なので、これから収録する楽曲も、これまでのBEMANIシリーズはあまり意識せずに考えていきますので、提供していただける皆さんも、そこはあまり意識せずに作っほしいです。

――では、『SOUND VOLTEX』としての今後についてお聞かせください。

YOSHITAKA　今後も僕らは「皆さんが参加するための場所」を提供し続けます。その場所を、「皆さんが驚くもの。よろこぶもの。楽しめるもの。」にしていきますので、まずは偏見を持たず、とにかく参加してほしいです。参加のかたちは、視聴者として、プレイヤーとして、そしてクリエイターとしてといったように、『SOUND VOLTEX』はいろいろなかたちで多くの人が参加できるコンテンツになっていくので、積極的に参加してください。そのための“場所作り”は任せとけよと。

TAKA　全体的にいえることですが、中でも特にプレイヤーの皆さんは、いろいろなものに対して偏見を持たないでフラットに見てほしいと思っています。僕も最初は正直、いろいろな偏見を持っていたのですが、『SOUND VOLTEX』にかかわるようになってから、そういった偏見はいっさい無くなっていきました。なので、皆さんもフラットな目でいろいろな音楽を見て、聴いて、参加してほしいなと思います。

――最後に読者へ一言お願いします。

TAKA　「SONDO VOLTEX FLOOR」は、おそらくアジアのインターネット上で、クリエイティブな世界の最先端になっていくと思います。そのため、各種募集項目で採用された方にとっても、メリットのあるものにしていきたいと思っております。ぜひ多くの方と一緒に楽しんでいきたいですね！

YOSHITAKA　今後は、プレイヤーの方にもコンテストの内容を見てもらい、より自分たちでコンテンツを採用している感じが出るような仕組みを作っていきます。もし周囲の友達に曲を作っている人がいたら、声を掛けてみてください。ほかにも、複数人で集まってグループというかサークルみたいなかたちで、応募してもらってもいいかなと思っています。『SOUND VOLTEX』を中心にコミュニティが広がっていくと、僕としてはうれしいですね。皆さんで周囲にどんどん拡散してもらい、FLOORもBOOTHも一緒に盛り上げていきましょう。また、『SOUND VOLTEX』は韓国でも稼働が始まり、『REFLEC BEAT』同様、アジアグローバルで展開していきます。国境を超えて自分たちの好きなものや自分の作ったものに触れてもらえるチャンスでもありますので、ぜひ興味のある人は参加していただけばと思います。

自分の中で信念を持って作ってほしいです（DJ YOSHITAKA）

次回予定されている、dj TAKA楽曲REMIXコンテストの対象楽曲を本誌で初公開！

次に開催されるコンテストは、「レイシステーマ曲 -アナタ色に染めてくだサイ-」、「dj TAKA 楽曲REMIX 1ST STYLE」、「ジャケット補完MISSION 弐 -SECOND MISSION-」、「ご当地レイシスちゃん 北の国カラこんにちハ～北海道・東北編～」の四種類となっている。そしてその中の「dj TAKA楽曲REMIX 1STSTYLE」について、REMIXの対象となる楽曲をどこよりも早く本誌が初公開！　応募しようと思っている人は要チェックだ！

キミも一緒に『SOUND VOLTEX』を創りあげていこう！

楽曲名	初収録タイトル	楽曲名	初収録タイトル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Abyss	beatmania IIDX 5th style	AA	beatmania IIDX 11 IIDX RED
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Tomorrow Perfume	beatmania IIDX 7th style	Blue Rain	beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

キミのオリジナリティを発揮しよう！

アルカディア的楽曲募集攻略！！

SOUND VOLTEX FLOOR

ついに楽曲募集が開始！　今回は特別企画として、講師に質問するあんな事やこんなことも、アルカディア的に攻略していこう!!

作曲未経験者 OK ！ キミも楽曲募集に参加しよう！

作曲はできないけど、楽曲募集にどうにか参加したい。そんなプレイヤー諸兄におくるアルカディア的楽曲募集攻略！　それではいってみよう！

あっ、楽曲の募集が始まってる。う〜ん、自分でも参加してみたいなぁ。

本誌ライター飛鳥

よし！　今こそBEMANI暦10年以上の実力を出すとき！

なんて思ったけど曲作ったことないし作り方とか何も知らないよー!!　ウギャー！

こんなこともあろうかと！ミュージシャンの先生をお呼びしました！鈴木先生です！

私が講師の鈴木だ。どうやらお困りのようだね。そんな迷える子羊の疑問は私が解決してあげよう。それでは早速。何がわからないのか言ってみなさい！

本誌編集シンドウ

特別講師 鈴木秋則先生

楽曲募集に参加したいんですけど、作曲未経験だし作り方も必要なものもわからなくて、とにかくどうしたらいいかわからないんです。

なるほど。細かく言えば作り方や知識はいろいろあるけど、基本的に作り方は自由さ。それに、機材はPCがあればフリーソフトなどでも作ることは可能なんだ。これなら楽器が弾けなくても大丈夫。それに、曲が作れなくても作曲にかかわることはできるんだよ。例えば……、

サウンドディレクターっぽくてたのしいかも！

作曲経験がある人と一緒に、自分が作りたい曲を作る。これも作曲への関わり方の一つさ。っと、この音はこれでどう？

さぁ、これで楽曲募集への参加を考えていたキミも一歩前へ進めるはずだ!!　目指せ！　楽曲採用！

曲が作れなくても参加できるんですね！　よーし、後はこれから少しずつ学んで、最終目標は自分で作曲だー！　うおー！

ちょこっとマニアックなこぼれ話！今回

キミのアイデアでBEMANIシリーズの楽曲をリミックス！

リミックスコンテストまでの道「colors」編

ここでは作曲経験者と一緒に楽曲募集へ参加することを想定し、プレイヤーが曲作りで関われるポイントを解説。

1. 曲を聴き込む！

飛鳥 これはどういった行程なのでしょうか？

シンドウ まずは原曲を研究ですね！

鈴木 その通り！ リミックスなので、まずは原曲がどのような曲で、盛り上がるポイントがどこなのか、印象的なメロディはどこか、といったことを考えながらじっくり聴き込むといいですね。お題の曲をあまり知らない作曲経験者の場合は、特に重要な部分になります。

アーケードゲーマーのかかわり方

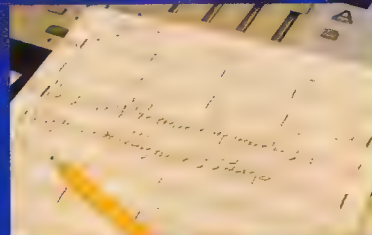
原曲をあまり知らない作曲経験者と一緒の場合は、曲の好きな部分やプレイして面白い部分など、プレイヤー視点の意見を出そう。

2. 原曲の耳コピや譜面おこし

飛鳥 ここではどんな作業をするんですか？

鈴木 リミックスは原曲の音をサンプリングして使うことが多いのですが、今回の場合はそれができないので、自分の耳で聴いて曲のテンポや使われている音などを調べ、曲を自分で再構築していきましょう。俗にいう耳コピですね。それと同時にコード進行などを譜面におこしていくとアレンジを考える際などにも便利ですよ。

シンドウ 未経験者には大変な作業ですよね。正確にコピーできない場合はどうしましょう？

鈴木 原曲で分かりにくいところは、大きく音を外さない限り自分なりの解釈で大丈夫です！

コード進行を調べることで曲の流れを把握できる。今回は鈴木氏に曲の前半を起こしてもらいました。

アーケードゲーマーのかかわり方

残念ながらこの行程で作曲未経験のプレイヤーの出番は少ない。ここは作曲経験者に任せ、疲れているような渾身のギャグで場を和ませつつ飲み物などを用意し、完成を祈るのだ！

3. リミックスのポイントを考える

シンドウ ここはプレイヤーが深く関われますね。

飛鳥 いよいよ本気を出すときが来た感じです。

鈴木 ここでは、どんな曲にしたいかのアイデアを出し合って、リミックスのテーマや方向性を決めていきます。とても重要ですよ！

飛鳥 ちなみに、「colors」はリミックスも含めていろいろなバージョンがありますが、そういうものは参考にしたほうがいいんですか？

シンドウ 聴けるなら聴いておいたほうが、それらとは違う方向性に持っていけそうですよね。

鈴木 そうですね。とはいえ、まず基本として原曲との方向性の違いを明確にすることです。

飛鳥 大胆に変化させるということですか？

鈴木 考え方はそうですが、やりすぎて元曲が何なのか分からなくなるのは少々考えものなので、そこは注意しましょう。原曲の特徴的なフレーズを生かすと分かりやすいかもしれませんね。「colors」は女性ボーカル曲の中でもハイトーンで歌い上げる場面があり難しいので、思いきって男性が歌ってしまうのもアリかもしれませんよ！

アーケードゲーマーのかかわり方

普段のゲームプレイや、思い描いている曲のイメージなど、アイデアを余すこと無く出そう。どんな曲に仕上がるかは、ここで決めるテーマやアイデアで左右されるのだ。

4. まずは投稿！

シンドウ 後は曲を組み立てればOKですね！

鈴木 ここからも大変なんですけどね（笑）。まずは、決めたテーマに沿って曲を組み上げていきましょう。作る時は、リズムやベースラインから作っていくと作りやすいと思います。こまめに曲を聴き合い、お互いのイメージの統一を図るとスムーズに作れるでしょう。

飛鳥 よし！ 完成したら早速投稿だ！

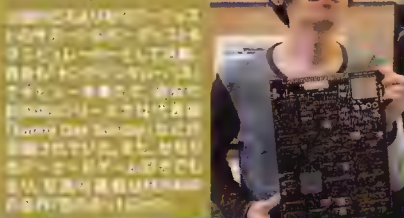
アーケードゲーマーのかかわり方

実作業は作曲経験者に任せるが、製作途中の曲をできるだけ頻繁に聴き、曲の微調整をしていこう。最後まで気は抜けないぞ！

アーケードゲーマに向けてのアドバイス！

今回、鈴木秋則氏にリミックスに関してかなりかいつまんで、かつ簡単に解説をしていただいた。これまで曲作りをしたことがないプレイヤー諸兄にも、何となく雰囲気が伝わったのではないだろうか。もし曲作りに興味を持ったら、ぜひチャレンジしてみてほしい。覚えることや制作環境など、多少の準備は必要だが、鈴木氏いわく、「おそらく、皆さんが思っているより曲作りは自由です。しかし、最初から名作はできません。完成しても聴いてみたら恥ずかしいというのは当たり前なので、一度作っただけで諦めたり満足したりせず、何度も作ってください！」とのこと。

曲は作れないけど企画に参加したいと思ったら、まず、周囲に作曲経験者がいないか探してみよう。見付けたらぜひ協力して曲作りをしてみてほしい。きっと初めての体験ができるはずだ。では最後に鈴木氏による総括の一言を。「まずはやってみて、最後まで作り上げよう。すべてはそこからです！」

鈴木秋則
プロフィール

鈴木秋則氏のサウンドはここでチェック！

NHKの番組「松本人志のコントMHK」から生まれた、松本人志×水木一郎による異色の最強コラボ楽曲、「立て！バビューンM（メット）」に作曲・編曲として参加。iTunes Storeなどで検索すると、そのほかの楽曲なども分かるだろう。ぜひその奇才をぜひ自分の耳で確かめてほしい！

「立て!バビューンM（メット）」はiTunesなどでダウンロード販売中なので気軽に視聴もできる。
iTunes URL：http://itunes.apple.com/jp/album/id503741449

ちょこっとマニアックなこぼれ話2

目指したものは新しい『DDR』の表現！
サントラ発売記念インタビュー

DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX

絶賛稼働中の本作に、サントラが発売される。そこで、サウンドディレクターを務めるTAG氏に改めて本作のサウンドについて語ってもらった。

DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法：8ボタンフットパネル
■発売日：稼働中（2011年11月16日）
■使用基板：—

『DanceDanceRevolution X2』より、サウンドディレクターをつとめる。本作以外にも、『ギタドラ』シリーズのイベントなど、さまざまな場面で活躍中の大人気コンポーザー。

——改めて『DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX』のサウンドコンセプトについてお聞かせください。

TAG　前作が比較的新しいプレイヤーにもプレイしていただけたので、今回はより多くの方に楽しんでもらえるようにしたいと考えました。そこで、ほかのBEMANIシリーズで活躍されていて、まだ『DDR』には参加していない方の楽曲を取り入れ、より新しい『DDR』を表現しようというコンセプトで制作していきました。また、今まで海外向け家庭用『DDR』シリーズにしか収録されていなかった楽曲も要望を多くいただいたので、積極的に収録しています。

——タイトルが“VS 2ndMIX”となっておりますが、過去の曲とのバランスも考慮されたのでしょうか？

TAG　そうですね。『2ndMIX』はどちらかというと英詞の曲が多いので、『X3』はできるだけ日本語の歌モノを多く取り入れてバランスをとっています。

——今作も定番のロングバージョンが収録されていますが、選曲の経緯についてお聞かせください。

TAG　今回は、Mystic Moonの「Amalgamation」を収録しています。ゲーム中でも人気の一曲であることと、Mystic Moonという人物の少し“謎”な部分、ロングにしたらもっと面白い引き出しが出てくるのではないかという部分を考慮し、お願いしました。

——ロングバージョンのほかにも、サントラ収録用に新規で直した楽曲などはあるのでしょうか？

TAG　ロング以外にも何曲かサントラ用に手直しをした曲があります。ゲーム中では“ゲームに最適なかたち”を意識していますが、サントラ収録では“音楽単体として楽しめる”ように手直ししています。

——TAGさんご自身がかかわった楽曲は何曲くらいあるのでしょうか。

TAG　三曲くらいですね。一曲目は「Take A Step Forward」で、もともとは海外の『DDR』向けに作った楽曲です。この楽曲は踊れるキャッチーなメロディを心掛けて作りました。

——海外向けに作る場合、何か特別に意識することはことはあるのでしょうか？

TAG　海外版は国内版と違ってインストが少なく、歌モノが多いのが特徴です。これは、僕も最初は「意外だな」と思った要素でしたね。そのため、それに合わせてこの曲も歌モノにしました。二曲目は「HEART BEAT FORMULA」で、『DDR X3』用に作ったインスト曲です。ゲーム性を意識した、かなりハイテンポな曲に仕上がっています。三曲目は「アルストロメリア（walk with you remix）」。これはもともと『jubeat copious』に収録されていた曲ですが、これをどうにか『DDR』でも遊んでほしいと思い作成しました。とはいえ、そのままだと『DDR』のゲーム性に合わないので、ダンスミュージックにリミックスして仕上げてあります。

——次に、TAGさん以外の楽曲でオススメ楽曲やオススメのアーティストなどを教えてください。

TAG　『DDR』には初参加となる猫叉Masterさんの「Tribe」がオススメですね。猫叉さんが得意とする民族的なテイストを残しつつ、グルービーなリズムトラックになっており、つい体を動かしたくなるように仕上がっています。ほかには、『ポップン』で活躍されているDormirの「Resurrection」。この楽曲はボーカルのくりむさんのカワイイメロディラインを生かしたエレクトロポップ調に仕上がっており、これも『DDR』としては新しい感じですね。

——では、『DDR』シリーズの今後の展開や展望などをお聞きかせください。

TAG　『DDR X3』では先日からEXTRAツアーがスタートしました。ぜひ楽しんでください。そして『DDR』シリーズ全体としての展開ですが、個人的な感想として『DDR』は硬派なイメージが長く続いてきたこともあり、BEMANIシリーズの中でも少し毛色の違うシリーズになっているのではないかと思っております。もちろん、これがいい部分もありますが、BEMANIシリーズからちょっと離れているかとも思い、もう少し歩み寄れたらと考えています。また、今作同様、ほかのBEMANIシリーズで活躍していてまだ『DDR』には参加されていないアーティストの方の楽曲も積極的に収録していきたいです。

——最後に読者へ一言お願いします。

TAG　ここまで長い期間『DDR』シリーズが続いているのは、プレイしてくださる皆さまのおかげです。今作では、昔を振り返りつつ新しさも見せられたのではないかと思っておりますので、その新しい面をサントラでも感じていただけたらうれしいです。

DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX ～X3 SIDE～ Original Soundtrack

読者プレゼント 詳しくは ページにて

新しい『DDR』サウンドをこの手に！

『DDR』シリーズ初参加となる猫叉MasterやDormirといったアーティストの新曲をはじめ、新規オリジナル楽曲を凝縮したサウンドトラックが6月27日に発売される。ボーナストラックとして、新規参入のMystic Moonの楽曲「Amalgamation」をロングバージョンで収録。全55曲以上の大ボリューム二枚組で聴き応え抜群だ！

▼収録曲の一部

楽曲名	アーティスト名
CRAZY♥LOVE	jun
Programmed Universe	kors k
I/O	Ryu☆
Amalgamation (Original Score Version) ※ボーナストラック	Mystic Moon

仕様：CD二枚組／価格：¥2,940（税込）
発売日：2012.06.27
販売：コナミスタイル限定商品

Guitar Freaks XG3 / Drum Mania XG3

6月初旬に「Pleasure Box」が大幅リニューアル！ どこよりも早く対応楽曲を公開!!

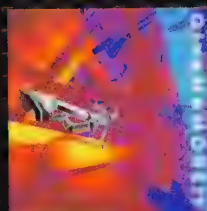
GuitarFreaksXG3
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン＋ピックレバー
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG3
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド＋2フットペダル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

お気に入りの楽曲をゲームプレイでGETしたLPで入手！

6月初旬のアップデートで「Pleasure Box」が大幅リニューアル！ お気に入りの楽曲を自由に選択し、ゲームプレイでGETしたLPと交換することで入手可能となる。そして、次回「Pleasure Box Vol.5」で追加される楽曲をいち早くキャッチしたので、どこよりも早く紹介していこう！ 注目は『jubeat』シリーズでも人気のコンポーザー"ショッチョー"率いる「ビーチサンダルズ」の「夏・KOI・ムッシュ!!」。夏を先取りしたとっておきのナンバーは必聴！

Volume UPはこれからも予定されているので、新しくなったPleasure Boxに要注目だ！

Pleasure Box（vol.5）解禁曲＆新譜面

Give Me MORE!!／Sota Fujimori

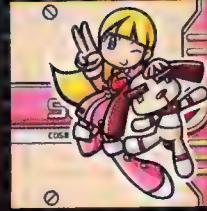
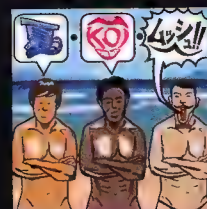
Gong！／Dear Breeze Studio

O JIYA／ASMAT & emi

そっと。／鈴木愛

千本松 仁が四年ぶりに登場！

「Rock to Infinity」など、『ギタドラ』シリーズで人気曲を提供していた「千本松仁」が、新曲「Xenon」とともに4年ぶりに帰ってきた！ 進化した千本松サウンドを『XG3』で楽しもう。

Xenon／千本松仁

フライングゲット曲も公開！

夏・KOI・ムッシュ!!／ビーチサンダルズ

spectrum／Takao Nagatani

going up／colors

モラトリアム／MAKI

ポップンクエストで解禁可能な楽曲がドーンと追加！

今月はイベントの新曲追加情報を公開！ 他機種で人気のアノ楽曲も移植されているぞ。

pop'n music 20 fantasia
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

10曲以上の新曲が追加

好評開催中のゲーム内イベント「それゆけ！ポップンクエスト」にてクエストが大量に追加された！

それらのクエストで解禁可能な楽曲には、Kors KやSLAKEなどのコンポーザーによるREMIX曲をはじめ、『beatmania IIDX』シリーズで人気を呼んだ「Marmaid girl」や、『REFLEC BEAT』シリーズでお馴染みの「Diamond Dust」など、BEMANI移植曲も充実！ 下記のリスト以外にも、まだまだ追加楽曲が隠されているので、新たな楽曲を目指してクエストに繰り出そう!!

PAKU　勇者あああああ　AMILIA　Elleen

ジャンル	曲名	アーティスト	N	H	EX	5B	曲コメント	キャラ
コンビニサーガ	24時間のヒーロー	カタオカツグミ	19	28	39	18	剣も魔法も年中無休！ なんでもこなせる勇者さまが便利な暮らしをお届けするよ♪	勇者ああああ
エレメンタルジグ	The Sealer ～ア・ミリアとミリアの民～	Zektbach	18	32	39	17	もう迷わない、もう傍観しない、もう悲しまない。大切なともだちは私が救うの。	ア・ミリア
フルフィーポップ	REcorrection	猫叉Master feat.常盤ゆう	19	25	32	15	夢に見た、永遠に醒めない夢。空想がキミの中に溶け込んでゆく。	パク
ダンスホールレゲエ	BOOM BOOM PIRATES	パイレーツ・オブ・サガミワン	15	29	35	14	海賊も踊るダンスホールレゲエ！ 興奮の波でフロアを熱くさせるんだ♪	アイリーン
エヴァーポップREMIX	2nd ADVENTURE（AGAIN）	Jimmy Weckl remixed by DJ Simon	18	27	34	16	時代とジャンルは変わっても歌い継がれる、まさに正統派ゆえのAGAIN！	MZD
アジアンコンチェルトREMIX	鳳凰～Chinese Phoenix Mix～	菜樹 arranged by Mutsuhiko Izumi	20	33	40	14	不死鳥の如く甦ったシンフォニックメタルアレンジだぞ！ 業火のように迫るギターソロをくらえ！	MZD
テクノガールREMIX	魔法的新定義 electro mix	うらら remixed by SLAKE	18	27	35	14	かけてよテクノ。かけてよ魔法。フグもモグラもエレクトロ空間にダーイヴ。	MZD
ダークオペラREMIX	Der Wald(kors k Remix)	エレハモニカ remixed by kors k	21	32	41	20	その小人はRemixの魔法によってさらなる力を得た。世界は森に包まれる……！	MZD
ソーサリープログレッシヴ	Shining Wizard	96	24	35	40	21	いま天空が唸りをあげる……。聖なる賢者が放つ、絶え間ない魔法のリフレインを聴け。	ナイト
バブルガムダンス	Mermaid girl	Cream puff	20	29	36	16	切ない曲調とキュートなボイスで広がる、幻想的な世界へようこそ。	キララ
ホンキートンク	遠く	MAKI	21	28	33	11	匂いは思い出を開くカギ。このタバコの匂いもまた、いつかの想い出になるんだろう。	ハナコ
リフレクティブトランス	Diamond Dust	TAG	19	28	34	14	スペーシーなトランス空間と、ダイヤモンドの輝きにも似た流麗なピアノリフを体感せよ！	はっぴ～

新巨大エネミー「スヴァーヴァ」を徹底攻略！

Steel Chronicle

スティールクロニクル

各ハウンドそれぞれに「ヘッド」と「ボディ」が追加。アバターの主要な部分だけに、見た目の印象がガラッと変わる。

スティールクロニクル
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発 売 日：稼働中（2011年12月7日）
■使用基板：—

定期的なアップデートで、奥深さを増す本作。今月は、カスタマイズアイテムや追加情報に加え、新巨大エネミーの攻略情報をお届け！

Text：OYZ

アップデート内容をチェック！

5月は二回のアップデートが実施され、さらに奥深さが増した本作。一回目のアップデートでは、新巨大エネミー「スヴァーヴァ」が登場。ほかにも、新クラスの解禁や突撃の主力武器である、ビームライフル「SBR-C」が追加された。そして下旬に実施された二回目のアップデートでは、重火力と高機動に新しいバージョンが登場。重火力Ver.3.0は、主力武器装備数を拡張したモデル。装甲がさらに強化されているが、機動力は大幅に低下している。一方、高機動Ver.3.0は、補助武器装填数を拡張したモデル。機動力が高まり、より機敏な立ち回りを求められ、上級者向けとなっている。また、カスタマイズ可能なチャットが3列に増え、ゲーム内でのやり取りが一段と盛り上がりそうだ。

攻略はもちろん、描き下ろしイラストや設定資料やなどのデータも網羅！

スティールクロニクル プレイヤーズガイド発売中！

本作の攻略ムックが、絶賛発売中！ 基本を一から学べる基礎講座や、各スーツの特性や武器、エネミー、ハウンドアイテムなどの詳細なデータはもちろん、ここでしか見られない貴重な設定画や、キャラクターデザイナー凪良氏による描き下ろしイラストも掲載。特典は本誌限定のハウンドアイテム！ 全ハウンド必見の一冊を見逃すな!!

ハウンドアイテムは四種類のカラーバリエーション付き！

スティールクロニクル プレイヤーズガイド
発売日：発売中／付録：限定ハウンドアイテムコード

巨大エネミーCRUSH スヴァーヴァ攻略

8本の脚に砂鉄をまとった異様な外見のスヴァーヴァ。磁力の付加した攻撃はバリエーションが多く、くらうとプレイヤーの動きを制限するので気を付けたい。

これまでの巨大エネミーに比べ、サイズが若干小ぶりのスヴァーヴァ。低姿勢の腹ばい状態で動くため、非常に狙いを付けにくい。比較的安全な立ち位置を覚えつつ、まずは回避に専念し、慣れてきたら止まったところに攻撃を仕掛ける。ダウンさせたときが最大のチャンスなので、仲間とともに弱点に火力を集中せよう。

もう一つの特徴は、青い磁力を帯びた飛び道具攻撃。これらをくらうとプレイヤーには黒いエフェクトが発生し、一定時間ブースト移動やジャンプ、回避アクションが不可能になる。唯一、歩くことは可能だが、著しく機動力が落ちるので、極力回避したい。今回はそれら注意すべき攻撃方法の回避テクニックなども解説していくぞ。

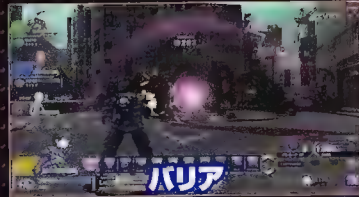
部位破壊 8本の脚／頭部 弱点 腹／頭部

青い攻撃に注意。ホーミング性能のあるものや拡散するもの、高威力のものとさまざまなパターンがあり、これらをくらうと……。

黒いエフェクトがまとわり付く。スヴァーヴァのランクが低い場合は効果時間が短いが、高くなると効果時間が長くなり非常に厄介だ。

Steel MEMO

6月上旬までカートリッジセールを実施中。その後にも限定ハウンドアイテムがゲット可能なキャンペーンを実施する予定とのこと。また、マルチな展開として、iPhone／iPad向け音楽シュミレーションゲーム「jubeat plus（ユビートプラス）」とのコラボ企画もスタート。新作music packで、「スティールクロニクルPack」が登場。コアなプレイヤーに向けた難度の高い楽曲も収録されている。

スヴァーヴァの主な攻撃パターン

打ち上げミサイル：ミサイルを打ち上げ、真上から落下、爆発する。ヒット時は状態異常が付与される。

水平3連射：全方位に真横からのミサイルを3連続で撃つ。遠ければ避けやすい。状態異常付与。

ホーミングミサイル：周囲にプレイヤーへ誘導するミサイルを発射する。状態異常付与。

走り回り：外周に沿って走り回る突進攻撃。避けるのは比較的楽だが、攻撃の狙いが付けにくい。

バリア：小さく吠える動作の後、半透明のピンク色をした球状のバリアを一定時間張る。

潜ってから出現：地中に潜り出現時に衝撃波で攻撃する。範囲が広いため、十分間合いを離そう。

画面中央が比較的安全

スヴァーヴァは絶えず走り回って移動する。この移動動作には攻撃判定があり、接触するとダメージを受ける。基本的には外周に沿って進むため、マップ中央が安全だ。スヴァーヴァのランクが低い場合は、シールドレベルが高ければダウンしない。しかし、ランクが上がると、威力が高い上に確実にダウンするので非常に危険な攻撃となる。

基本的にスヴァーヴァ戦ではマップ中央に位置取り、外周するスヴァーヴァをけん制する。

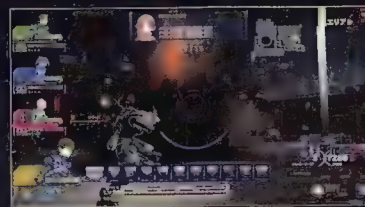
打ち上げミサイルがチャンス!!

走り回ることが多いスヴァーヴァだが、打ち上げミサイル時は立ち止まる。このとき、側面に居る場合は、主力武器で脚の部位破壊を狙おう。正面や背後に居た場合は、弱点の腹や頭部を攻撃する。前進しながらミサイルを回避し、弱点を撃つ方法が効率的だ。なお、グレネードなどの補助武器もこのタイミングがチャンス。連続して投げ込もう。

移動しながら攻撃するのが基本。前後移動なら回避しながら弱点を狙いやすい。

頭部を破壊しよう!

頭部を部位破壊すると弱点が露出。前述した打ち上げミサイル時やダウン中は、この弱点を攻撃しやすい。ただし、普段の立ち回り、つまり腹ばい状態での頭部の弱点攻撃はオススメできない。正面以外は狙いを付けにくく、弱点から少しズレるとダメージ入らない場合が多いからだ。また、正面は走り回る攻撃がきた場合も回避が困難となる。

頭部を破壊すれば、面積の大きな弱点が出現する。お腹と頭部の弱点があれば、正面と背後のどちらからでも狙える。

ダウンの条件

非常にわかりにくいダウンの条件。まずは脚を部位破壊する必要がある。脚は第1段階でまとった黒い砂鉄が破壊され、第2段階で肉片が破壊される。まずは4本の脚を第2段階まで破壊しよう。8本すべてでは無いのがポイントだ。

上記条件を満たした状態で、スヴァーヴァが走り回ると、ドリフト時にダウン状態に移行する。ダウン中は頭や腹を攻撃する最大のチャンスだ。

動きが素早いスヴァーヴァもこうなってしまえば大きなマト! ダウンを奪ったら、密着して弱点を攻撃しよう。弱点は微妙に上下する。照準をズームすると狙いやすい。

第5・第6変体で追加される要注意攻撃

体全体が青く発光し、いかにも攻撃をためてるような動作をしたら危険信号。この後は、超威力のビーム爆発攻撃が控えている。この攻撃は、プレイヤーをわずかに追尾しつつ、スヴァーヴァの正面に扇状に発射される。正面に立つとブースト移動での回避は間に合わないので、あらかじめ正面から離れるのがベスト。ギリギリのタイミングならブーストで横移動しつつ、最後は回避アクションで避けよう。

もう一つは、方向転換。これまでの走り回る攻撃に、内側に切れ込んでくる方向転換が加わり、安全だったマップ中央にも突進してくるようになる。外周を二回直進した後に、方向転換することが多いので、このタイミングでは間合いを離しておこう。距離があれば、横へのブースト移動で回避が間に合う。

シールドレベルが低いと即ショートすることもある、超威力の攻撃。体が青く光ったら正面から逃げよう。

この攻撃が加わるだけで、被弾率が格段に上がる。まずは、方向転換するタイミングを見極めよう。

Steel MEMO　状態異常を起こす青いミサイル攻撃は、発射前の前兆動作を見極めると回避しやすい。「打ち上げミサイル」はお尻を高く上げる。「水平3連射」は、体を上下に揺する。「ホーミングミサイル」は前傾姿勢になる。また、本文でも述べたが「ビーム爆発攻撃」は体全体が青く光る。以上の四つを前兆動作で区別できれば完璧だ。

新感覚！はじけるビートでノリノリ系!?

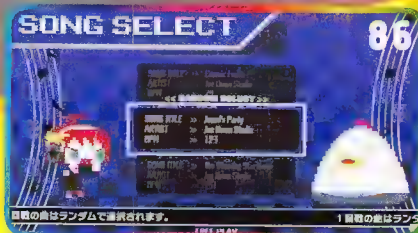
〜ビートでつなぐオチモノパズル〜

MAGICAL BEAT

久々にアーケードに登場のパズルゲーム最新作は、リズムが大事なオチモノパズル！　その斬新だけどすぐ楽しめる内容を一挙に解説だッ!!

MagicalBeat
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：オチモノ系ビートアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2012年5月31日予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

音楽系＋オチモノ系＝今までなかった系！

見た目はブロックをそろえて消して、相手（CPUやほかのプレイヤー）を妨害していく、いわゆるオチモノ対戦パズルなこの『マジカルビート』。でもよく見ると、音楽選択画面やBPM（テンポの速さ）の表示が!?　実は曲に合わせて「ビートン」というブロックを落とす、音ゲー要素が重要なゲームなのだ！

対人戦では曲選択が可能！　曲ごとにBPMなどが全然違うので、戦略を考え……るよりまぁ、好きな曲選ぶのが一番かもネ!?

画面の見方

①操作エリア：次に設置ボタンで落とすビートンを、左右に移動・回転させるスペース。

②プレイフィールド：ビートンが積まれていく場所。上の操作エリアまで積んだら負け！

③ビートシンクロゲージ：リズムに合わせ、バーが上下に往復するゲージ。詳細は後で！

④ネクスト：次以降に出てくるビートンの色と形が分かる、とてもありがたい窓。

⑤ジャマーメーター：操作エリア左上の黄色い丸。この数だけジャマーが降ってくる。

⑥キャラクター：選んだキャラがかわいく動きまくり。見とれすぎて負けないよう注意！

⑦メトロノーム：曲のリズムに合わせて左右に動く目印。上に曲名とBPMが表示される。

遊び方はチョー☆カンタン！

ビートンの移動　A:設置　B:左回転　C:右回転

タイミングを合わせて　設置！

ビートンを回転させ狙いを定め、ゲージの青部分にバーがある時に設置。青以外の部分だと、バラバラになって落ちちゃうぞ。

ビートンは三つ以上つなげて……　消す！

同じ色のビートンを、三つ以上つなげれば消すことができる。

ジャマー発生！

ビートンを消すと、相手フィールドにジャマービートンが落下。周囲でビートンが消えるまで居残る迷惑君だ。

音楽担当はニコ動でおなじみ きくお氏！

ポップな曲の数々がナイスな本作、その音楽制作担当は多才なサウンドクリエイターきくお氏。ラインナップは多種多様！

「ツナギタイム」でもっとノリノリ! 曲に合わせて連鎖を狙え!

ビートンは同じ色が三つ以上そろえば消えるが、実はすぐ消えるワケではなく、そろったところから曲のリズムで言う4拍子が過ぎたところで消えるというヒミツが……。この消えるまでの時間が「ツナギタイム」で、この間にほかのビートンを三つ以上隣りでそろえて、大量連鎖が狙えちゃうのだ!

リズムで4拍子ということは、ビートシンクロゲージのバーが4回、青色部分を通り過ぎるということ。ツナギタイム中に追加のビートンを落とすチャンスがあるのです!

この写真の場合、黄色ビートンが四つそろい、リズムに合わせて点滅を開始。これがツナギタイム中の目印だ!

ツナギタイムを使いこなそう!

ツナギタイムを生かせば、スコアのみならず相手に送るジャマーの数もどーんと増える! さらにタイム発生中はビートンが操作エリアまで積み上がっても負けにならないので、防御的に使うのもアリだ!

- ●スコアアップ!
- ●ジャマーが増える!
- ●タイム中は負けない!

→ 超オトク系!

追加で隣にそろえた青色ビートンが消える時に一緒に消えた! 高得点になる上、手早く大量のビートンを消せるので対戦でも有利!

いっぺんに消えたー!

個性的なキャラクターたち

ポップなドット絵がとってもカワイイ、魅力的なキャラクターたち。今回紹介した4キャラを含めた13キャラが、さまざまなアクションで楽しませてくれるぞ。さらに、『BLAZBLUE』シリーズからも、定期的にキャラクターとBGMを追加予定! 使用方法は、本作を遊ぶ際にNESiCAを使うだけ。ラグナ、ノエル、ツバキは稼動と同時に使用可能、そのほかのキャラは順次公開予定だ。

オリジナルキャラクター

エー子

ホリデー

シリアルK

マジョルカ

追加キャラクター

ラグナ

ノエル

ツバキ

???

???

???

シルエット大予想!!

現在はシルエットでしかお伝えできない、今後公開予定の追加キャラたち。ここではゲーメスト時代にかんがみて、[illegible]

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報を毎月お伝えしていく当コーナー、今回はiPhoneでいつでも、どこでも全国のプレイヤーと対戦が可能という、対戦ゲーマーにとっては夢のような『KOF』の最新作を紹介するぞ!

iPhone/iPod touch版『KOF』に大幅パワーアップした第二弾が登場!

THE KING OF FIGHTERS i 2012

バーチャルパッドのタッチ操作が好評の前作『KOF-i』に続き、より内容充実の続編が登場! 今度はボリュームがハンパない!!

THE KING OF FIGHTERS-i 2012

■メーカー	SNKプレイモア
■価格	800円(税込)
■配信日	配信中
■対応機種	iOS4.1以降のiPhone3GS, iPhone4, iPod touch 第3世代以降

使用可能キャラクター数32名! Wi-Fiネットワーク対戦も可能!

バーチャルパッドによるレバー操作の見た目以上の反応の良さ、そしてタッチ一つで必殺技やコンボを発動できるシステムで快適にプレイできた前作『KOF-i』に、この続編『KOF-i 2012』では家庭用機版(PS3/Xbox360)『KOF XIII』に準拠し、HDモード中のNEO MAX発動のゲージ消費量などといったシステム面の改良が加えられた。そして新たに12名のキャラが加わり、使用可能キャラ数は32名に! Wi-Fiにも対応し、全国通信対戦が可能になったぞ。

新モード&チームエンディングを追加! さらに追加DLCも……!?

新モードとしては、10試合の終了タイムを競う「タイムアタック」が追加され、さらに「チャレンジ」モードもボリュームアップ! 加えて『KOF』ファンにはうれしい要素として、デフォルトチームでクリアした場合のチームエンディングが追加された。さらに有料追加DLC(各170円)で、『KOF XIII』最新作でもおなじみのあのキャラが使用可能に!?

アプリの域を超えたこの人数!

龍虎、サイコソルジャー、キム、怒の4チームが新たに参戦!

従来のBluetoothに加え、インターネット対戦も!

全国のプレイヤーと対戦!

コレクション要素のトレーディングカードやイラストも追加され、やり込み要素が大幅に増えているぞ。

炎を取り戻した庵

昔ながらの炎による各種必殺技が、非常に使いやすい庵。単に懐かしいだけで終わらない、超攻撃的キャラだ。

追加DLCキャラはこの2人!

ネスツスタイル京

荒咬みを主軸にした、過去シリーズ風の接近戦型の京。飛び道具がない分、相手に肉薄した後のラッシュは圧倒的!

CAPCOM すべての闘う男たちに贈る カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！ Vol.10

ファイティングジャーナル

Topic アップデート

『ストクロ』にバランス調整を実施!

『ストリートファイター X（クロス）鉄拳』にて、待望の大型バランス調整パッチが5月16日から無料配信中！ 4月配信の修正パッチと併せて快適な対戦には必須となるものなので、まだ入手していないという人はすぐにダウンロードしよう！

クイックダブラリの3段目は、しゃがんだ相手にはスカる仕様に。

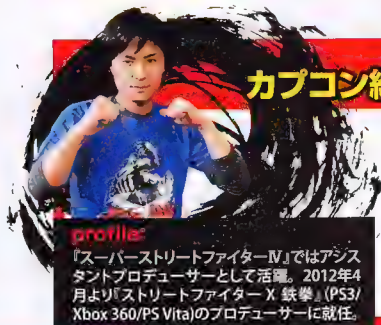
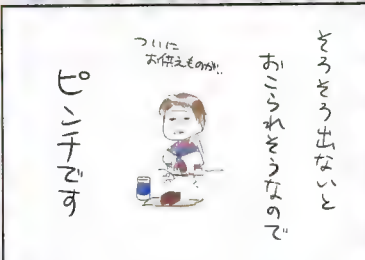
永久コンボ要素の修正のほか、ファルコーンキックの弱体化などのバランス調整、さらに入力優先の修正などで快適度が増し、より対戦が面白くなった!

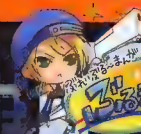
『ストクロ』最新アップデート　調整項目一覧（5月16日配信）

変更対象	変更内容
一八	●強螺旋髏刃脚の2発目がヒットすると、強制的に地上のけぞりダメージへと変化していた不具合を修正。これにより特定の永久コンボができないようになる。
クロ	●キャンセルチェンジで交代した時の移動量の引継ぎが入る不具合を修正。これにより、しゃがみ中Ⓟが連続で入り続けることが無くなる。
シャオユウ	●八卦掌（中、強）の空中ヒット時の追い打ち制限を八卦掌（弱）と同じに修正。これにより、八卦掌が入り続けることが無くなる。
パックマン	●立ち弱パンチ、立ち弱キックのヒットバックを変更。これにより、立ち弱パンチ、立ち弱キックは9ヒット以上つながらなくなる。
仁	●内回し踵落としを空中にヒットさせた際の落下速度を早め、空中ヒット時に長時間キリモミ状態になってしてしまう不具合を修正。 ●風間流六連撃の1発目のカウンターヒット時に2F有利にならなかったものを修正。
オーガ	●しゃがみ強パンチのダメージ属性を変更。これにより追撃が不可能に。
ベガ	●スーパーアーツ（ニープレスナイトメア）、5発目の攻撃を正常にガードできるよう修正。
ジュリ	●穿風車（弱、中）のガード硬直を以下の通り修正。弱・立ちガード：－5F／中・立ちガード：－10F／中・しゃがみガード：－10F ●疾空閃がガードされた場合めり込むように修正。
ルーファス	●ファルコーンキックに関して、押し当たり判定を足元に追加することにより、安易に裏まわりできないように変更。最速のファルコーンキックをガードして、約4Fの不利になる。
ザンギエフ	●クイックダブルラリアットの最終段（3発目）をしゃがみ状態の相手に当たらないように変更。
クイックコンボ	●コマンド優先の順番を変更し、クイックコンボの上書きができないように調整。これにより一部キャラクターとクイックコンボを組み合わせることで、空中で停止することが無くなる。
垂直ジャンプなどの入力優先	●垂直ジャンプを斜めジャンプで上書きできないように調整。これにより斜め入力の操作感が向上。
投げと交代が重なった時の挙動	●特定キャラクターの投げと相手プレイヤーのパートナーチェンジの入力が同時に成立した際に発生していた不具合を修正。

連載まんが まくらきゃはりきる! 「好き好き大好き」 マンガ:木末春人（http://fruhling.suppa.jp/）

カプコン綾野P（プロデューサー）の激闘コラム

profile: 『スーパーストリートファイターⅣ』ではアシスタントプロデューサーとして活躍。2012年4月より『ストリートファイター X 鉄拳』（PS3/Xbox 360/PS Vita）のプロデューサーに就任。

こんにちは、綾野です。『ストクロ』はVer.1.04パッチを配信することができました。このパッチは一部のキャラクターに起きていた不具合を修正し、かつ、バランスについてもメスを入れたものになっています。『ストクロ』はここから再出発だと思っています。6月には北米最大のゲーム見本市「E3」が控えています。『ストクロ』はPS Vita版を出展予定です。白熱の対戦を携帯ゲーム機でも体験してもらいたいと、スタッフ一同、鋭意制作中です！ 読者の皆さんの中でもこの「E3」に参加される方がいるかもしれませんね。もしも会場で見かけたらお気軽に声を掛けてください！ 「E3」でなくとも、『ストクロ』について皆さんからのご意見を募集中です。公式ブログにどしどし書き込みをよろしくお願いいたします！

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第三十七回

ASW風林火山

PSP®版『BBEX』ついに発売開始!!

家庭用最新作であるPS3版/Xbox360版/PS Vita版『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』をベースに、追加要素を加えたPlaystation® Portable版が5月31日にいよいよ発売! 既報の通り、「BLAZBLUE」を題材にしたボリューム満点のクイズモードや新規イラストを大幅に追加した「ギャラリーモード」など、過去バージョンになかった機能が満載の本作。今回はアークシステムワークス様のご厚意により、発売を記念して、抽選で2名の方にこのソフトをプレゼント! 巻頭のプレゼントコーナーからどしどし応募してほしい!

PSP®版『BBEX』を2名様にプレゼント!!

こちらは数量限定発売の「ダブルパック」。一つの商品にソフトが2本同梱されており、普通に2本購入するよりもお手頃価格になったスペシャルパッケージなのだ。

「ぶるれぼ」グッズが通販ショップにて再販中!!

『ブレイブルー』最強のチームを決める公式大会「ぶるれぼ」の会場で発売された限定グッズの一部が公式ホームページで再販中! 商品には限りがあるので、購入したい方は速攻でゲットするしかない! 気になるラインナップはぶるれぼマフラータオル、ぶるれぼTシャツ(L)、獣兵衛ミニぬいぐるみ&森利道描き下ろしラグナNESiCAカードセット、獣兵衛ミニぬいぐるみ&『BBCS2』メインビジュアルNESiCAセットだ。

上記の「ぶるれぼ」公式グッズを各1名様にプレゼント!!

●マフラータオル

●ぶるれぼTシャツ(L)

●獣兵衛ぬいぐるみ&NESiCAセット

ぷれいぶるーまんが 略してぶるまん

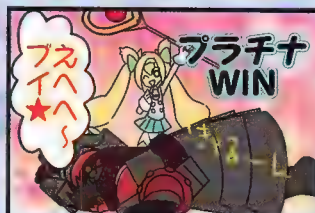
納得いかない

有馬七助

CHAOS CODE カオスコード

カオスコード
■メーカー　：F K DIGITAL
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー+4ボタン
■発売日　：2012年6月上旬予定
■使用基板：RINGWIDE

新キャラ「MGヒカル」のコマンド表を公開!

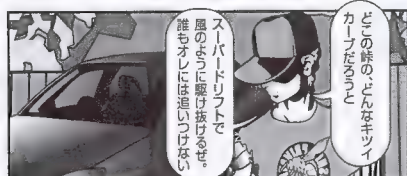
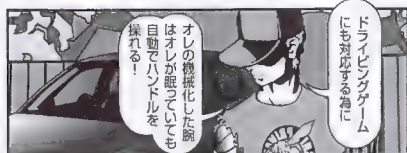
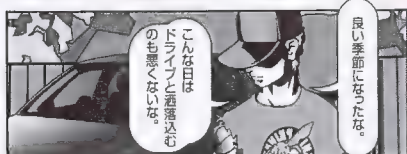
いよいよ待ちに待った稼働が近づいて来た「カオスコード」新バージョン。今回は唯一の追加キャラクター、MGヒカルのコマンドリストを掲載するぞ。

MGヒカル	
特殊技	
転身落脚(てんしんらくきゃく)	→+B
閃光突蹴(せんこうとっしゅう)	→+D
[illegible]	
萌山靠(ほうざんこう)(EX)	←↙↓↘→+P
輝星三連撃(きせいさんれんげき)(投げ技)	→↓↘+P
蒼球波【裂】(そうきゅうは【れつ】)(EX)	空中↓↙←+K
早押掌　(そうおうしょう)	↓↙←+P
アルティメット・カオス	
爆熱神拳(ばくねつしんけん)	↓↘→↓↘→+P
稲妻蒼球波(いなづまそうきゅうは)	↓↘→↓↘→+K
ディストラクション・カオス	
信徒覚醒〜大いなる加護の終焉〜(しんとかくせい〜おおいなるかごのしゅうえん〜)	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
追加	
[illegible]	
疾風足刀脚(しっぷうそくとうきゃく)	↓↘→+K　強K押しっぱなしでフェイント
神迅拳【光】(しんじんけん【こう】)	↓↙←+K ボタン押しっぱなしでタメ可
EDIT アルティメット・カオス	
真・流星虎襲脚(しん・りゅうせいこしゅうきゃく)	↓↙←↙↓↘→+K
電凰雷打脚(でんおうらいだきゃく)	空中↓↘→↓↘→+K

こちらはアルティメット・カオスの爆熱神拳。MGヒカルは超接近型キャラクターとのことで、近距離からのラッシュや連続技に特徴がありそうだ。

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

十八戦目 『非想天則』史上最大級の大会「東天騒」

今月は、「ニコニコ超会議」(幕張メッセ)内で開催された『東方非想天測』のイベント「東天騒」の闘いをリポート！ かつてない大規模大会で繰り広げられたバトルの一部始終を、会場の熱気が伝わりそうな特大ボリュームでお届けしよう。

カムカム クルムシ二等兵 14

予選大会の様子。狭き門をくぐり抜けるのはだれだ？ 激闘が随所で展開！

黄昏フロンティア海老さんと決勝進出の8名。頂点を決める闘いが始まる……。

その日、幕張メッセはすさまじい熱気に包まれた！

2012年4月28日、幕張メッセにて開催された「ニコニコ超会議」の会場にて『東方非想天則』の大規模大会「東天騒」が開催された。『東方非想天則』とは黄昏フロンティアがリリースしたPC用同人アクションゲームで、現在でもファンにより大会やオンライン対戦が盛んに開催されている人気タイトルだ。

大会当日の空模様はややスッキリしないながらも、朝から入場待ちの長蛇の列が幕張メッセを取り囲み、ニコニコ超会議の開場とともにフロアへ一気に人がなだれ込んだ。大会の開始まで時間があるため「東天騒」エリアへの人の流れは緩やかではあったが着実に密度が上がってくる。それに合わせて当日参加枠への受付も始まり、大会参加者が出そろったところでいよいよ「東天騒」が開催。制作を担当した黄昏フロンティアの海原海豚氏の挨拶をGOサインに熱い闘いが幕を開けた！

【予選】頂点目指して128人トーナメントが始まる

今回の大会は当日受付を合わせた128名によるトーナメント方式だ。まずは16名ずつ8ブロックに分けてトーナメント戦をして、決勝トーナメント8名を選出。

PCゲームである『東方非想天則』の大会風景は独特だ。何といっても特徴的なのが大半のプレイヤーがコントローラーを持参して大会に臨んでいることだろう。主流はゲームパッドだが、キーボードで操作するプレイヤーも相当数存在する。また『東方非想天則』のゲームシステムも独特で、基本的には格闘ゲームなのだが、いわゆる「飛び道具」での攻撃が主力となる上に「天候」、「デッキシステム」といった通常の格闘ゲームでは見られない要素が多く、それらを熟知したプレイヤーでないとまともな対戦すらおぼつかない。逆に自分専用のコントローラーで自分専用のデッキを登録したキャラクターは、ある意味でプレイヤー専用にカスタマイズされた物であり、同じキャラクターでも異なる立ち回りが随所に見られ、やればやるほどのめり込むゲームであることを実感する。

このようにどっぷりと『東方非想天則』に身を沈めたプレイヤーのみで開かれた予選は非常に高レベルで、各所でどよめきや歓声、勝利の雄叫びが上がっていた。128名の大会とはいえ、8ブロック同時進行だったため、実際には15試合分の時間で決勝ブロック進出者が決定したが、それでも2時間以上の時間が費やされた。

決勝大会。ハイレベルな闘いに観客席の視線は釘付け。勝負が決まると歓声も！

【決勝】観客を唸らせる程の激闘が続々と展開！

約30分のインターバルを置いて、いよいよ決勝大会。進出を果たしたのは「エフエー」、「からしレミィ」、「月夜」、「スミルア」、「窓付き」、「ゆーと」、「ゆず」、「litly」の8選手。自己紹介、試合に臨む意気込みを語ってもらい、海原氏との記念撮影を経ていよいよ開幕！

『東方非想天則』の上級プレイヤーはとても親交が深い。ネット対戦で遠方でも気軽に対戦ができる土壌もあるが、何より『東方非想天則』に賭ける情熱がある。各都市で開かれる大会企画には遠方からも参加するプレイヤーが多いので、実際に顔を合わせることが多いのだ。当然、実際に試合をすることも多く、上位に行けば行くほど、お互いの手の内を知り尽くしている者同士の闘いになっていく。今回の決勝大会はまさにそうだった。実力伯仲の八人がそれぞれのプレイスタイルを熟知しているのだから、試合は完全な読みあいとなる。読みが外れれば完全試合さえあり、逆に1ドットの残りゲージからの大逆転劇もある。ゲームの特性上、お互い手数が多く試合の進行スピードも早い上、天候システムにより状況は常に変化しており、息つく暇も無いのだ。魂をけずるような試合を勝ち抜き、決勝大会で強敵「窓付き」選手を下して優勝したのは、「ゆーと」選手！ 表彰式では、何と神主ことZUN氏も登場するサプライズがあった。ZUN氏からサイン入りポスターとalphes氏直筆の色紙を手渡された優勝者「ゆーと」選手は手を震わせ、目には涙すら浮んでいたのが非常に印象的だった。

「ゆーと」選手、『東方非想天則』最強プレイヤーの称号獲得おめでとう。興奮冷めやらぬまま時間はあっという間に過ぎ、参加者と観戦者を合わせ200名以上のファンによる熱い拍手によって「東天騒」は大成功のうちに閉幕となった。

「東天騒」WINNER

「ゆーと」選手

EXAMU-EXTRA! Vol.37

エクサム エクストラ!

エクサムの情報をお届けする新コーナー。今月はアクアプラスの鷲見氏とエクサムの林氏に、『うたわれるもの』キャラについてお聞きしました。

ギャラリーEX PLUS

水波わこ　今回はハクオロさん一家です。のほほん。うたわれのキャラクターはみんな魅力的ですね～。

コンシューマー発売記念! アクアパッツァの"もと"に迫る! AQUAPAZZA出典タイトルEX 『うたわれるもの』編

――今回は『うたわれるもの』について、お話をうかがいたいと思います。まずは原作を知らない方に向けて、作品の簡単な説明をお願いします。

鷲見　少し変わったゲームになっていて、アドベンチャーゲームとシミュレーションゲームを合わせたような内容になっております。物語の主人公がハクオロで、その仲間になるキャラクターたちも『アクアパッツァ』に出演している、といった感じです。

――『アクアパッツァ』にて、必殺技で別のキャラクターが登場するのは、ハクオロ、オボロを含めた『うたわれ』キャラだけですよね。

鷲見　そうですね。『うたわれ』では冒頭で、記憶喪失のハクオロが、そのエルルゥに助けられるんですよ。で、そのあと……居候……?（笑）

林　そんな（笑）。看病してもらうことで、しばらくそこで休んでいたら……ってことですよね?

鷲見　はい。そこでエルルゥや妹のアルルゥと、家族同様の関係になっていきます。

林　ハクオロが着ている服が、二人の父親の服なんですよね。で、それを見たアルルゥが「おとーさん」って呼ぶと。これは『アクアパッツァ』の技名にも反映させてもらいました。

――原作でも、エルルゥは回復系のキャラクターなのでしょうか?

鷲見　そうですね。いっさい攻撃のできないキャラクターになっています。

林　アルルゥもいつもムティカパ（白虎）の子供であるムックルに乗っているので、このようなかたちで『アクアパッツァ』に取り入れました。ハクオロ、エルルゥ、アルルゥの三人は家族なので、常に三人で一緒に居てほしいなと考え、ならば一つのキャラクターとして、三人で闘う方がいいのではないかと思いました。オボロの超必殺技やスプラッシュアーツで登場するキャラクター、ドリィとグラァも、服の色や表情がことなるので、注目してくださいね。

――そういえば、ハクオロのスプラッシュアーツって原作のネタバレですよね……（笑）。

鷲見　モロですよね（笑）。

林　ですが、ハクオロにこれが無いのもおかしいな、と（笑）。

鷲見　そうなんですよね。まあ、今さら隠してもという感もありましたし（笑）。原作が発売されてから結構な時間が経ちますし、アニメ版もありますから。それに、原作が分からない人があそこだけ見ても、ネタバレ要素としては伝わらないでしょうしね。原作の中でも最初の一瞬、何が起こったんだろう!? みたいな感じですから。

林　真相を知りたい方には、ぜひとも原作を遊んでほしいです!

鷲見　宣伝ありがとうございます（笑）。

大怪我をして倒れていた主人公ハクオロは記憶喪失。はずすことのできない仮面、そこにある真相とは……。

出典タイトル情報

アドベンチャーパートとシミュレーションRPGパートとに大きく分けられるそのゲーム性が特徴的な作品『うたわれるもの』。獣の耳や尻尾などを持った人々が暮らす世界で、記憶を失った主人公ハクオロは自身の謎に迫っていく。PC版からPS2へと移植され、最新版はPSPにて絶賛発売中だ。

うたわれるもの PORTABLE
発売日／発売中
機種／ PlayStation®Portable

アルカナハートオンリーイベント 「御苑女学園文化祭」に参加

エクサムがアルカナハートオンリーイベント「御苑女学園文化祭」に参加! 限定オリジナルグッズや、描き下ろしストーリーを含めた豪華小冊子を頒布予定! 詳しくはイベントHPにて確認しよう!※

開催日:2012年6月10日(日)
会場名:大田区産業プラザPio 大展示ホール

読者プレゼント 詳しくは1ページへ!

豪華小冊子の表紙イラストはこちら! アルカナファン必見の内容をお楽しみに!

御苑女学園文化祭HP
http://www.pandora.nu/endlessrequiem/only/index.htm

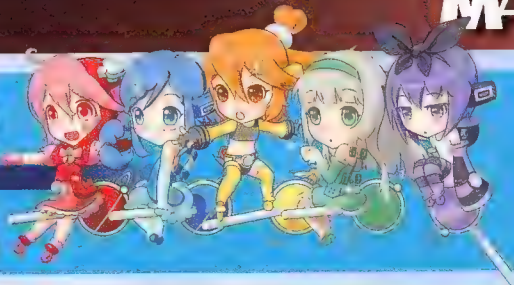
エクサムショップ新商品 B2タペストリー受注開始!

エクサムの通販サイト「エクサムショップ」の新商品として、赤賀博隆氏によるエルザ、クラリーチェのB2タペストリーが登場! 今回も完全受注生産なので、チェックを忘れずに! 詳細は下記HPで確認してほしい。

エクサムショップ http://www.examu.co.jp/shop/

※イベント主催者からのお願い:内容変更の場合がありますので事前にHPをご確認ください。このイベントは、あくまでアルカナハートファン主催によるイベントなので、当日一般来場される方も立場を同じくした参加者の一人としてふるまっていただけますと幸いです。

NESiCAxLive STATION Vol.5

ARCADIA × TAITO

NESiCAxLive NEWS

先月に引き続き、新規アライアンスカンパニーの追加を発表。今月公開するのは、「ケイブ」。NESiCAxLive（ネシカ クロスライブ）への参入第一弾のタイトルは、赤い刀のHD版としてXbox360でリリースされたものがリファインされ、NESiCA（ネシカ）にも対応、ハイスコアもリアルタイムで反映される『赤い刀 真 for NESiCAxLive』だ！現在、鋭意開発中とのことなので、続報を期待して待とう！

さらに、来月も新たなアライアンスカンパニーとタイトルの発表が……！？　次号も要チェック！

新規参入は、ケイブ！

本誌読者には説明不要だろうが、シューティングでは独自の稼ぎ要素を満載し、個性的なタイトルを作り続けてきた「ケイブ」が、ついにNESiCAxLive（ネシカ クロスライブ）へとタイトル供給を開始する！

NESiCAxLiveナビゲーター リナリア・スターチス-起動-

マンガ：なおライダー

早く遊びたい……

「カタナ」解放による強力な攻撃&アイテム回収！

「カタナ」のストック

「ハガネ」のストック

２年前に稼働したオリジナル版の『赤い刀』は４：３だったが、この『赤い刀 真』は16：9と、画像比率も解像度違う。また、『赤い刀 真』では、ファイター／ディフェンスモードで「ハガネ」というアイテムをためることが可能。幻忍／アタックモードからのため攻撃で「ハガネ」を射出、敵にヒットさせることで「ハガネ」を「カタナ」に進化させつつストックしていく。そして、念身解除時にストックした「カタナ」を解放して強力な「カタナ」攻撃＆特大スコアアイテムの出現という、攻撃と稼ぎが融合した新システムが採用されている。順を追って説明すると複雑なように感じるかもしれないが、実際にプレイしてみれば、違和感なくプレイできるだろう。オリジナルをやり込んだ人でも、新たな環境で遊ぶことができるので、楽しみしておこう！

正式名称：リナリア・スターチス
性格：クール　人見知り
趣味：ネットサーフィン
特技：プログラミング
年齢：11歳
得意ジャンル：シューティング
目的：とある星への帰還

フジPからのひとこと

幕張メッセで開催された超闘劇 in ニコニコ超会議では、『AQUAPAZZA』、『P4U』共に手に汗握る闘いが繰り広げられていて、すごく盛り上がっていました。　現在も各地で闘劇の予選が開催されていますので、皆様も思い切って大会に参加してみてください。

また、『マジカルビート』や『クリムゾンクローバー』、CAVEさんの参入によるシューティングなど、今後もNESiCAxLive（ネシカ クロスライブ）の配信タイトルにご注目ください！

藤本貴文　「NESiCAxLive(ネシカ クロスライブ)」や「TAITO Type X」シリーズを手掛けるチーフプロデューサー。

本誌特別付録!

激闘アーカイブDVDダイジェスト

全国各地から強豪プレイヤーが集まったカプコン公式全国大会『春獄節』は、すべてのギャラリーを魅了する素晴らしい大会であった。あの興奮と感動が豪華実況&解説を加えて付録DVDでたん能できる!

Text: 極限堂

2012年3月3日に開催された『ストクロ完成記念 スーパーストリートファイターⅣアーケードエディション 2012 CAPCOM公式全国大会 春獄節!～格闘ひな祭り～』(以下、「春獄節』)。全国各地の予選を勝ち抜けたプレイヤーたちが、3on3のトーナメント形式で競った公式大会だ。『スパⅣ AE』が2011年12月に『Ver.2012』へバージョンアップしてから初の全国大会として闘いが注目されていたが、決勝大会では実に様々なキャラクターが登場、そして名勝負を繰り広げる華やかな大会になった。今月号の付録は、なんとこの決勝大会の試合を収めた「激闘DVD」。ベスト8以降の7試合を収録しているぞ。さらに、副音声に新規収録の実況と解説を追加。生観戦以上の楽しさと興奮が味わえるぞ。達人たちのプレイを見て興奮するもよし。テクニックを見つけて吸収するもよし。名勝負を楽しもう!

副音声 実況&解説陣紹介

実況 ヌキ

格闘ゲームの腕前も超一流であるが、実況のうまさも折り紙付きのプレイヤー。近年は『ストリートファイターⅢ 3rd』での活躍が目立っていたが、今年から『スーパーストリートファイターⅣ AE Ver.2012』に本格参戦。使用キャラクターにセスを選び、メキメキと実力を付けている。付録DVDでは、格ゲーファンにはおなじみの「魂の絶叫実況」を披露し、試合映像を盛り上げてくれる!

解説は四人の出場選手

かずのこ

『闘劇2011』の『スーパーストリートファイターⅣ AE』部門優勝者、『春獄節』ではセスで参戦していたが、最近はユンで闘っている。「ご意見番」として豊富な知識で解説をしてくれる。

NISHIKIN

『春獄節』で3位になったブランカ使い。付録DVDには本人の試合も含めて、ブランカの試合が多数収録されており、ブランカ戦独特の戦術やプレイヤー心理を解説してくれるぞ。

猫舌

『春獄節』で3位になったアベル使い。現在、アベルのBPランキング全国1位のプレイヤー。大会での勝負強さには定評があり、準決勝戦の「マイケルたん」との名勝負は必見。

きょく

『春獄節』で準優勝したヤン使い。準決勝戦では「NISHIKIN」と対戦し、その試合では二人で解説と試合分析を披露。主にヤンにかかわる試合で解説として登場する。

特別付録DVDについて

【使用上のご注意】必ず下記をご確認の上、ご使用ください

- DVDビデオをご視聴いただく際は、明るい部屋でテレビ画面に近付き過ぎないようご注意ください。また、長時間続けてのご利用は避け、適度に休息をお取りください。
- DVDビデオは、映像と音声を高密度に記憶したディスクです。DVDビデオに対応しているプレーヤーをご使用ください。各種機能についての操作方法はプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。
- DVDディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。
- 使用後は、必ずプレーヤーから取り出し、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。その際、市販のケースに収めて保管することをお勧めします。
- ひび割れや変形または接着剤等で修復したDVDディスクは、プレーヤーの故障や発火等の原因となりますので、絶対に使用しないでください。
- 静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。
- DVDディスクやプレーヤーの読み取りレンズの汚れなどが原因で、ディスクを認識しにくくなる場合があります。念のため市販の専用クリーナーなどでディスク・レンズクリーニングをお試しください。
- ディスクのわずかな反りなどにより、正常に動作しない場合もあります。ディスクに目立った傷や汚れがなくても正常に再生できない場合には、傷が付かないようディスクを不織布などへ入れたうえで平らな場所に置き、均等に圧力がかかるよう重しをのせ、数日間ディスクの矯正をお試しください。
- お客様ご自身によるディスクの破損・紛失などにつきましては、交換対応できません。

【初期不良などのお問い合わせ】
エンターブレイン カスタマーサポート
電話:0570-060-555
(土日祝日を除く12:00～17:00)
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

～試合収録トラック～

1 [illegible] ばいくりまんだ VS アオジョジョスパイア
2 [illegible] 高モチベ VS ぷるぷる
3 [illegible] どぐらタニえいた VS トータルヘッズ
4 [illegible] 俺達 VS 電子レンジ
5 [illegible] ばいくりまんだ VS 高モチベ
6 [illegible] トータルヘッズ VS 俺達
7 決勝 ばいくりまんだ VS トータルヘッズ

スパⅣAE事典 ●最多使用キャラクターは?:「春獄節」の決勝大会には32チームが参加しているが、最も使用プレイヤーが多かったキャラはサガット(7人)で、二番目はルーファス(6人)となっている。逆に使用されなかったキャラクターはダン、ディージェイ、ハカン。しかし、39キャラも登場する格闘ゲームで、そのほとんどが大会に登場していた点から「スパⅣ AE Ver.2012」の対戦バランスの良さがうかがえる。

映像1 準々決勝 ばいくりまんだ VS アオジョジョスパイア

【アオジョジョスパイア】にはルーファス＆コーディーという、サガットを苦手とするキャラが2体も居る。これを踏まえてか、【ばいくりまんだ】は先鋒に「ガチくん」サガットを投入。早い段階でサガットを倒したい【アオジョジョスパイア】だが、「ガチくん」の堅実なプレイに苦戦を強いられてしまう。サガットの強固な守りをこじ開けることはできるのか⁉

サガットの弾撃ち技術が秀逸で、まるで「要塞」と化していた。

ルーファスは接近するのが大変だが、近付き方がうま過ぎる！

映像2 準々決勝 高モチベ VS ぷるぷる

【高モチベ】からは先鋒に切り込み要員的プレイヤー「ダシオ」セスが登場。対する【ぷるぷる】は「かわぐぅち」ローズの登場だ。このローズはキャラクター別BPランキング全国1位。対空や地上戦など随所でやり込みの高さが光る。一方の「ダシオ」は強力な攻めを駆使して、ローズの自由を奪いつつ倒したいところ。果たして勝負の行方は⁉

簡単に攻め込ませないローズの闘い方に注目だ。

対空で勝ったセスが攻め込むチャンスを得て試合が動く！

映像3 準々決勝 どぐらタニえいた VS トータルヘッズ

先鋒戦はまことvsヤン。解説ではプレイヤーの「きょく」自らがヤン優勢と豪語するこの組み合わせ。宣言通りにヤンが押し気味で試合を進めていくが、追い詰められた「ハイタニ」が野生の牙を剥き逆襲を開始。試合の行方はどうなってしまうのか。

また「マイケルたん」vs「えいた」では意外なところで気絶が発生。そのシーンを事前に察知できるだろうか？

圧倒的にピンチのことだが、試合はその後、急展開を迎える。

阿修羅閃空を読んだケンのバックジャンプが決まる。

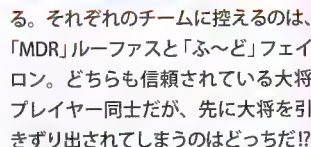
映像4 準々決勝 俺達 VS 電子レンジ

「かずのこ」がメンバーに居る優勝候補チームを倒して勝ち上がってきた【電子レンジ】と、ここまで「あきも」E.本田と「猫舌」アベルの3タテのみで勝ち上がってきた【俺達】という、勢いのあるチーム同士の対戦だ。ここで【俺達】から先鋒で登場したのは、ここまで試合出場の機会が無かった「NISHIKIN」ブランカ。さらにチームを勢い付けられるのか⁉

バーチカルローリングアタックを多用して体力を奪う。

セービングアタックを駆使してユンにペースを握らせない。

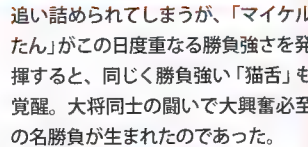
映像5 準決勝 ばいくりまんだ VS 高モチベ

ここまで大活躍の【高モチベ】の先鋒、「ダシオ」セスだったが、対する【ばいくりまんだ】「EXマメハラ」アドンは素早い動きでセスをほんろうして勝利を収める。【高モチベ】は中堅に「板橋ザンギエフ」を投入すると、しっかりと役目を果たしてアドンに勝利するが、当然【ばいくりまんだ】は有利キャラのサガットを被せてくる。しかし、これが予想外の大接戦となる。それぞれのチームに控えるのは、「MDR」ルーファスと「ふ～ど」フェイロン。どちらも信頼されている大将プレイヤー同士だが、先に大将を引きずり出されてしまうのはどっちだ⁉

「ガチくん」は自らの役目を果たすことができるのか？

映像6 準決勝 トータルヘッズ VS 俺達

先鋒戦は「NISHIKIN」ブランカvs「きょく」ヤンの対決。お互いに普段から対戦しているだけに、人読みも交ぜて闘ったというこの試合。お互いに流れるように1ラウンドずつ取り合うものの、最終ラウンドではヤンのしゃがみ弱Ⓚに、ブランカが下段無敵になる近距離立ち中Ⓚ始動の連続技を決めるなどして勝利する。

【トータルヘッズ】は「NISHIKIN」に追い詰められてしまうが、「マイケルたん」がこの日度重なる勝負強さを発揮すると、同じく勝負強い「猫舌」も覚醒。大将同士の闘いで大興奮必至の名勝負が生まれたのであった。

キャラが分散する中で、ついに同キャラ対決が発生！

映像7 決勝 ばいくりまんだ VS トータルヘッズ

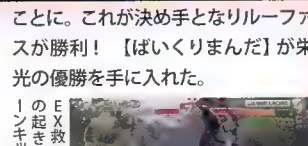
「ガチくん」サガットvs「たく＠レシオ4」ブランカで始まった大事な先鋒戦。サガットが飛び道具を多用するが、ブランカは歩きが遅いために簡単には懐に入り込むことができない。サガットはローリングアタックやEXバーチカルローリングアタックにも、（移動）タイガーアッパーカットなどでしっかり反撃を決めて、1ラウンド目は理想の形で勝利する。しかし2ラウンド目はその流れが継続しない。ブランカが起き攻めのチャンスを得ると、そこから起き攻めがループして大ダメージを奪いラウンドを取り返す。最終ラウンドは混戦にもつれ込むが、最後は勇気ある行動で勝負が決まるのであった。

そして一進一退の勝負は、ついに「MDR」ルーファスvs「マイケルたん」ケンの大将対決を迎える。ファルコーンキックを巧みに使いダメージを奪うルーファスだが、ケンもしゃがみ弱Ⓟで対策しながら攻守の切り替えを狙う。特にケンはEX救世主キックを警戒して闘っているが、ルーファスはその様子を意識しつつヒットを狙う。そしてEX救世主キックがヒットすると恐怖の起き攻めが開始することに。これが決め手となりルーファスが勝利！　【ばいくりまんだ】が栄光の優勝を手に入れた。

最終ラウンドはお互いに攻めあぐねてタイムアップ寸前に！

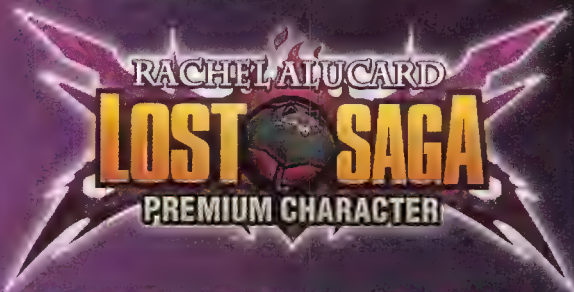
EX救世主キック後の起き攻めファルコーンキックがうまい！

ケンはEX救世主キックに対してバックステップ→昇龍拳で対抗。

スパⅣAE事典 ●優勝の秘密：優勝した【ばいくりまんだ】は一度も相手チームに連勝（2タテ）をさせないという素晴らしい戦績。チームバランスが優れていた証しといえよう。キャラ相性が勝敗にかかわりやすいゲーム性だけに、個々がしっかりとキャラクターの役目を果たすことが優勝にたどり着くために重要。なお、「EXマメハラ」選手は「ストⅣ」から格ゲーを始めたとのこと。今から始めることだって決して遅くないのだ。

オンライン対戦ゲームに今月はレイチェルが!!

LOST SAGA®

もはやおなじみの『ロストサーガ』にレイチェルが参上！　またまたやってみるっきゃない!?

ロストサーガ	
■メーカー	CJインターネットジャパン
■ハード	PC（日本語版Windows XP(32bit) /Windows Vista(32bit) / Windows 7(32bit/64bit)）
■ジャンル	オンラインアクションゲーム
■操作方法	キーボード（ゲームパッド対応）
■発売日	正式サービス中

今月のプレミアムヒーローは吸血姫レイチェル=アルカード!!

パソコン発のオンライン対戦ゲーム、『ロストサーガ』に『ブレイブルー』シリーズからレイチェル=アルカードが参戦中!!　導入期間は5月24日から7月26日（木）定期メンテナンス開始前までで、Webガチャ１号機からゲットすることができる。原作そのままの臨場感を楽しめる『ロストサーガ』。気軽に楽しめるので、ちょっとした時間にでもぜひプレイしてみよう！

ゲオルグ13世やタイニー・ロベリアなど原作の技を忠実に再現。設置系ヒロインの面目躍如!?

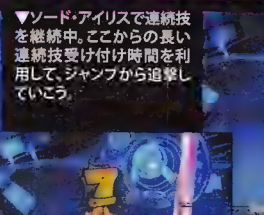
レイチェル=アルカード スペシャルコンボ

今月も本作での究極連続技を紹介する。攻撃持続時間をうまく利用した連続技で、基本攻撃始動なのがうれしい。狙う機会は多いはずだ。

基本攻撃（D→D→D→D）⇒タイニー・ロベリア（Dやや押し）⇒ゲオルグ13世（AD）※シルフィード（S）⇒ソード・アイリス（D長押し）⇒2段ジャンプ攻撃（2段ジャンプ中D）⇒バーデン・バーデン・リリー（ASD）⇒インビッシュ・シブソフィラ（SD）⇒テンペスト・ダリア（AS）

ダメージもさることながら、運び能力もかなり優秀。この連続技を極めれば怖い者無しかも!?

▲始動は発生の早い基本攻撃から。相手のちょっとしたスキからでも積極的に狙っていけるはずだ。

▼ソード・アイリスで連続技を継続中。ここからの長い連続技受け付け時間を利用して、ジャンプから追撃していこう。

▲ダウンした相手に２段ジャンプで追撃。空中で当てるのではなく、着地際に技を出すのがポイントだ。

▼ジャンプ攻撃からすかさずバーデン・バーデン・リリーにつないで必殺技を畳み掛ける。慣れれば難度はそれほど高くないはずだ。

あそぼう! ロストサーガ

まんが げっつ☆先生

おわり

SEGA CARD-GEN MLB
■メーカー：セガ
■ジャンル：ハイブリッドベースボールカードゲーム
■操作方法：専用筐体
■稼働日：2012年6月中旬
■ネットワーク：ALL.Net/Aime対応
■使用基板：RINGEDGE2

ロケテストなどで長くその存在が伝えられて来たメジャーリーグカードゲームがついに稼働開始！　本場ならではのリビングレジェンドが目白押しで、ファンならずとも大興奮の作品に仕上がっているぞ。

大興奮のMLBカードゲームがついに登場!!

シーズンモードを勝ち抜きワールドシリーズを制覇せよ!!

『SEGA CARD-GEN MLB』（セガカードジェンエムエルビーは大リーグを舞台とした本格派トレーディングカードゲーム。まず自分だけのベースボールチームを作り、選手カードを筐体のフィールドにセット。登録した選手を元にリアルなシミュレーション画面で試合が進み、ここぞという勝敗を分かつ場面でクローズアップされ、実際にプレイできるのが大きな特徴。本場MLBさながらの緊迫したゲームの臨場感を味わうことができるのだ。

球種やコースを選択したのちにリリースのタイミングに合わせてアクションボタンを押す。守備は自動で実行されるぞ。

狙いたいコースをタッチして、アクションボタンでスイングする打撃画面。あえてコースを狙わずに、自由にスイングする事もできるぞ。

全国のプレイヤーと対戦してワールドチャンピオンを目指す「シーズン」のほか、ネットワーク上で行われる「大会」もプレイできる。

選手バリューに注意してチームを組み立てよう!!

選手カードに星の数で表される「選手バリュー」のチーム合計値には上限が設定されている。その中で、いかにバランスよくチームを作るかがポイントなのだ。

ヤンキースのレジェンド、ジーターの「選手バリュー」ポイントは最大の8。試合を重ねる事によって、チーム全体で使える選手バリューの合計値が増加して行くシステムだ。

日本人メジャーリーガーも多数参戦!!本場のベースボールをエンジョイしよう!!

毎月定期的なアップデートで楽しみが持続する本作。今回は5月に追加されたモジュールと楽曲を紹介だ。

Text:飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade
■メーカー：セガ
■ジャンル：リズムアクション
■操作方法：タッチパネル＋4ボタン
■稼働日：稼動中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.NET

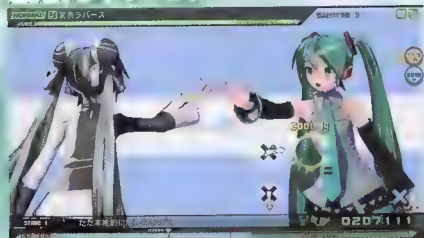
5月の追加モジュールと追加楽曲紹介!

5月は楽曲・モジュール共に3種類が追加された。モジュールは和風な装いのミクさん、カイト兄さん、メイコ姉さんがそれぞれ追加！　和風な楽曲に合わせて使ってみたいモジュールになっているぞ。

追加楽曲は、ハイテンポなリズムに合わせて濁流のごとく流れる歌詞が魅力の「裏表ラバーズ」を始め、聴けば聴くほど心に入り込んでくる歌詞が印象深い「パズル」。そして激しく重厚感のあるサウンドと狂おしいほどに切ない歌詞とのギャップが聴く人を惹きつける「Leia」。どれも独特の世界観を持つ曲なので、ぜひプレイしてみよう。

パズル

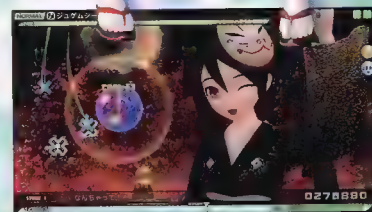
Music & Lyrics／クワガタP　Illustration／りょーの

裏表ラバーズ

Music & Lyrics／wowaka　Illustration／wowaka

Leia

Music & Lyrics／ゆよゆっぺ　Illustration／meola

ラセツトムクロ

designed by ハチ

時雨

designed by 仕事してP

紅葉

designed by 仕事してP

弾幕少女

ダンマクショウジョ

頼も篤いフロイデンベルク家のエ

そいぶかる声はそこかしこにあっ

スの初陣（バーデン・バーデン戦役）

ロイデンベルク家の名刀、「ハイリガー・ウルテイル」を手に、踊るよ

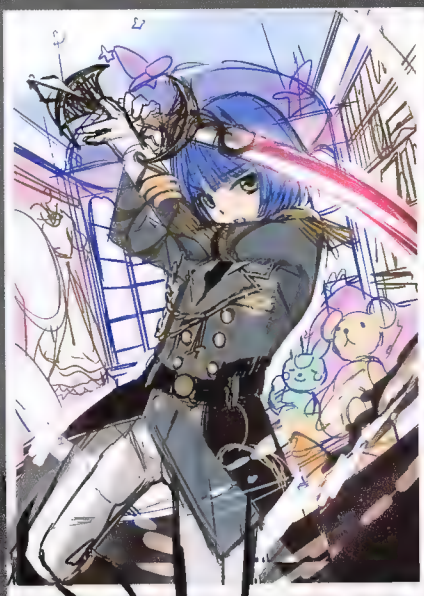
は、今では敵味方、老若男女問わず

「くまちゃん……」

少佐として、一隊の調練を終えたエリアスが語りかけるのは、居もしない社交界の令嬢へのプレゼントにどうそぶいて購入したテディベアで

けの恋愛小説、またドレスまでも同様の手口で購入したものだから、界隈ではエリアスのお相手がだれなのか、ちょっとしたウワサになっている。ちなみにブックメーカーのオッズでは「自分のため」は百五十倍だ。

「くまちゃん……僕はちょっと疲れ

ラフイラスト

シタヌリ

藤ちょこ先生からのコメント

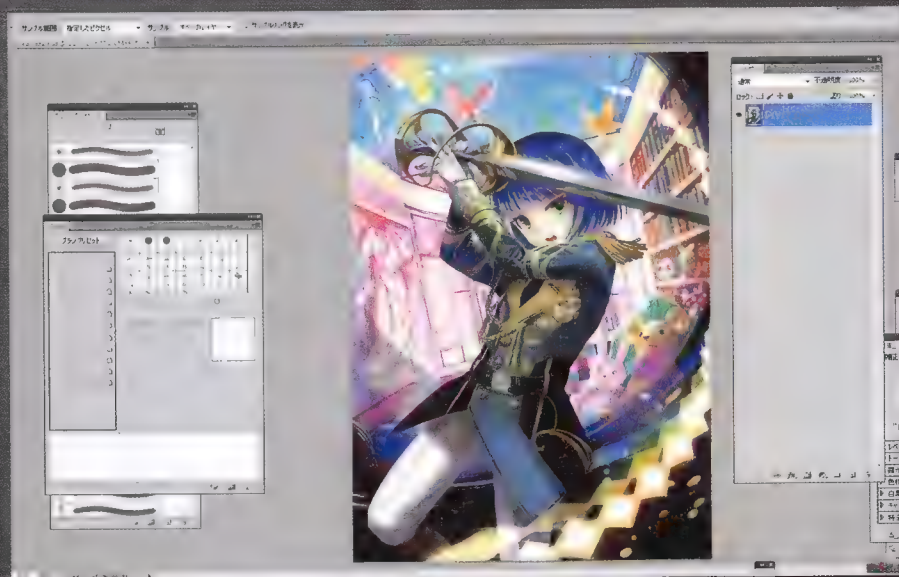
趣味を詰め込んだらこんなことになってしまいました……。軍服の女の子ってすばらしいと思います。飾緒の質感をちまちま描き込むのが楽しかったです。ちなみに剣には指紋認証システムが搭載されていて、フロイデンベルク家かつ軍属の者にしか扱えない……とかそんな設定も考えてました。

「藤ちょこ」先生プロフィール

各界で活躍する人気イラストレーター。現在、スーパーダッシュ＆ゴー！（集英社刊）にて「R.O.D REHABILITATION」を連載中。昭和レトロと眼鏡をこよなく愛する。

直筆色紙プレゼント！

NOW PRINTING

希望者は1ページの応募要綱を読み、アンケートはがきよりご応募ください！

エリアス・フロイデンベルク少佐　*Major-Erias*

- ●出身地：不明　●身長体重：150cm/48kg
- ●スリーサイズ：計っていない
- ●趣味：武器の手入れ（本当はウィンドウショッピング）
- ●好きなもの：作戦前の張り詰めた空気（本当は恋愛小説を読むこと）

軍唯一の女性士官。本当はかわいいものが大好きで自室はフワフワのぬいぐるみやフリフリの洋服であふれかえっている――、らしいが部屋をのぞこうとすると得意の剣術で半殺しにあうのでその真偽を確かめた者は居ないとか。

「えすえぬ家の人々」のIKa先生による新連載第三回!!

かくげい・ぶ!

コモン

[そこから移動投げとの択に]
これぞ部長考案の「秋音式(ときとしき)」なんてある

組み手

[小梅ちゃん]
格芸部最強をほこるエース

[てごころ]
初心者は大切にしよう!

IKa Profile

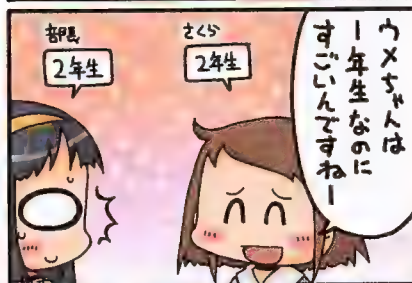
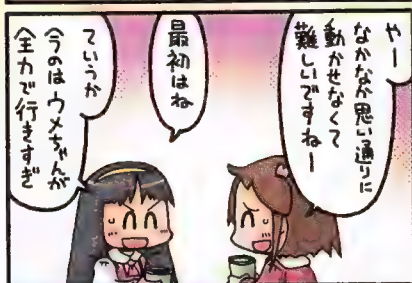
アレクといえば大塚だろう……、などとも思いふける

スタコラサッサ

[アレクサンドラ]
黒人さん。
[ナムコ派じゃなくてセガ派]
ワルキューレでなくキッドなのであった

たたみかける

[ランドセル背負って]
なぜ中学校の部室にランドセルが置いてあるのかは謎である...

学年カラー

[コンプレックス]
劣等感。自分がほかの人よりも劣っていると思ってしまう事

格芸部掲示板

全国から早くも応援のお葉書多数! ありがとうございます!

いよいよスタートしたIKa先生の新連載コミック、「かくげいぶ!」。早速読者の皆様からお便りをいただいているので、ここで紹介するぞ。

•IKa先生の「かくげいぶ!」が楽しいです。次号からも楽しみにしています。(長野県/カナタさん)

•IKa先生おかえりなさい! 私は昔ゲーム部を作ろうとして却下されました(笑)。(石川/二代目SB1号さん)

純粋に応援してくださるお便りが多数! 実はこのコーナーの担当は、二代目SB1号さんから昔いただいた「タウンメモリー」へのお便りを今でも大事に持ってたりします(別人だったりして……)。

•IKa先生ヲカエリナサイ。(神奈川県/さにょろさん)

•「えすえぬ家」が終わったと思ったら新作が始まってうれしいです。(島根県/ダンシングおりんさん)

•またIKa先生の漫画が読めるなんて感動です! これからも期待!(東京都/八百路図さん)

新連載はサプライズだった! とのお便りも多数いただきました。担当としては先生とずっと温めていた作品だったので、少し不思議な気がします。

•東海ネタばっかりやないか!!(??県/とくめいさん)

そこに気が付くとは……、貴様、天才か……。

•中学で格ゲーを部活にしている学校の方針がすごいです。(佐賀県/夏雪さん)

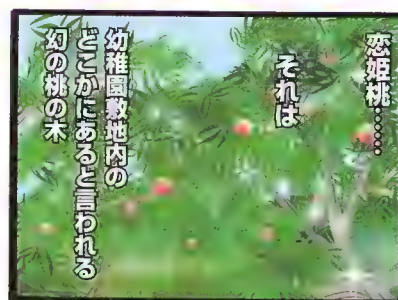
これからもどうぞよろしくお願いします!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

二次元×三国志=?　ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

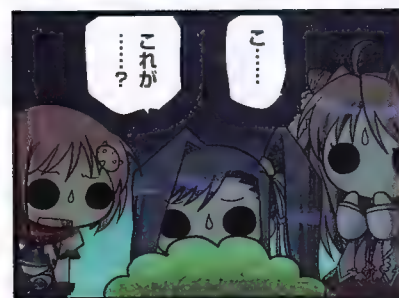
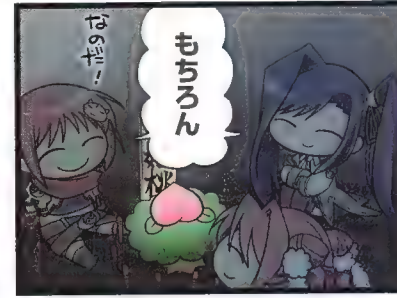
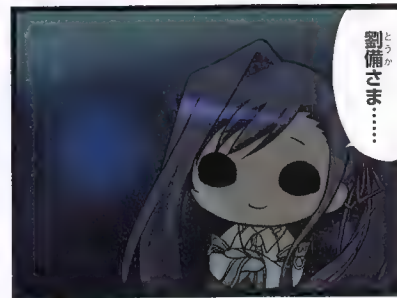
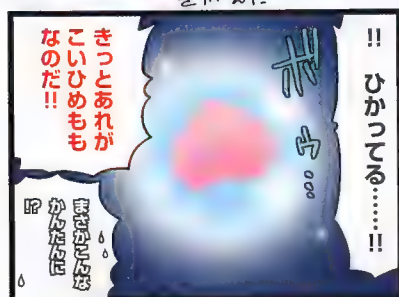
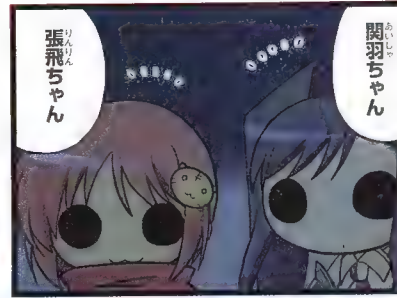
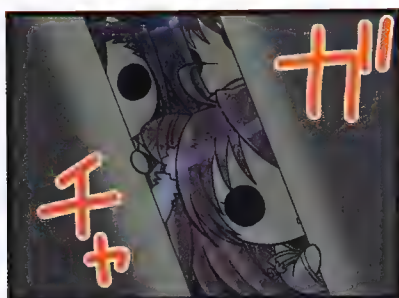
我ら三人生まれし日
時は違えども
同年同日に死せん
——桃園の誓い

エレガントにしのびこむと いえば このかっこでしょ♡
ようちえんじ だから わかりません……

[もう ねんねのおじかん]
恋姫幼稚園は全寮制なので、決まった日にしかお母さんたちに会えません。

[三国志演義の桃園の誓い①]
「桃園の誓い」はもちろん演義でのエピソード。関羽と世直しのために意気投合した劉備が、張飛の屋敷裏の桃園で義兄弟の契りを交わす。また、彼ら三人の呼びかけに応じた仲間たちと酔いつぶれるまで酒を飲んだという。

幸宮チノ

幸宮チノ　Profile
家。最近、まさかのオタ結婚

ようちえんはきらめくパッションフルーツ!!

[三国志演義の桃園の誓い②]
「桃園の誓い」の後、スポンサーになった馬商人の張世平や蘇双に軍資金や軍馬を譲り受ける。その金で劉備は雌雄一対の剣を、関羽は青龍偃月刀を、張飛は点鋼矛（蛇矛）を造る。

[三国志演義の桃園の誓い③]
その後、いくばくかの手勢とともに幽州太守劉焉の元へと馳せ参じる。これが後に、劉璋による劉備入蜀の伏線となっている。ちなみに劉焉は実在の人物だが、幽州太守となった事実は無い。

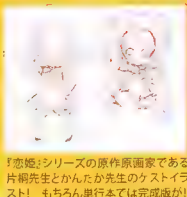
[史実の劉焉]
ちなみに劉璋の父、劉焉は「州牧」という制度を作ったその人である。州牧は中央集権から地方分権を進めるために、地方の首長に軍事を含めた特権を与えたもの。この制度が群雄割拠の契機となった。

月刊 恋姫新聞

単行本一巻、6月15日に発売決定……!!

お待たせしました！　ひと月発売日が延期になっていた「恋姫☆ようちえん」一巻ですが、ついに6月15日に発売となります！　過去作の収録はもちろん、博士になれるレベルの詳しくて分かりやすい三国志考察、『恋姫』シリーズのデザイナーたちによるゲストイラスト、そしてまさかの描き下し「恋姫☆ダークネス」など、盛りだくさんの内容でお送りします。アルカディアブログで連載中のWEB「恋☆ちえん」では6月7日から特別企画もスタートしますぞ!!

かんたか氏、片桐雛太氏による応援イラスト……!!

『恋姫』シリーズの原作原画家である片桐先生とかんたか先生のゲストイラスト！　もちろん単行本では完成版が！

過剰な期待は禁物!?　恋姫☆ダークネス!!

※単行本ではモザイクが取れます。

闘劇2012、始動開始 店舗予選開催中!!

毎年、最高峰の闘いが繰り広げられている、格闘ゲームの祭典「闘劇」。今回は「ニコニコ超会議」での予選のもようをはじめとした、闘劇2012の情報をお届け。今年もまた、格ゲープレイヤーたちの熱き季節がやってきた!

ニコニコ超会議

今年の闘劇予選一発目は、幕張メッセにて4月28、29日と二日間に渡って開催されたイベント「ニコニコ超会議」内の特設ステージにて開催された「超闘劇」。当日の試合は全タイトルが1on1のトーナメント方式で、優勝者には本選へのチケットが授与、チーム戦の種目の場合は自由にチームメイトを決定できるものとなっていた。

予選終了後にはウメハラをはじめとした有名プレイヤーによる「スパ4AE」のコンセプトマッチが開催され、会場を大いに盛り上げた。

鉄拳アンリミテッド

りょう
(デビル刃/平八)

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITON

うりょ
(さくら)

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

雲外鏡
(アイギス)

アクアパッツァ

小路KOG
(環/由宇)

Virtua Fighter5 Final Showdown

ちび太☆らふぁ～る
(リオン)

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

ハイタニ
(まこと)

家庭用タイトル追加情報

以前のアルカディア本誌や公式HPにて公開されている、家庭用タイトルの闘劇種目「ソウルキャリバー5」と「アルティメット マーヴル バーサス カプコン 3」の基本情報を公開。参加予定のプレイヤーは参考にしてほしい。

2タイトル共通情報

- ■1on1のシングル戦　■32名トーナメント戦
- ■決勝大会はPlayStation®3を使用
- ■決勝大会では、純正パッド使用のほか、ホリ製、マッドキャッツ製のジョイスティック採用、三種類から選択可能(パッドやジョイスティックの持ち込み使用不可)
- ■6月から7月にかけて、各地の有志の大会の優勝者に決勝大会出場権を授与
- ■上記以外のエントリーは当日受付
(従来の当日予備予選よりは枠数が多い)

決勝大会は8月4日(土)と5日(日)の二日開催を予定!

[illegible]

●8月4日(土)
スーパーストリートファイターIV AE Ver.2012
鉄拳アンリミテッド
バーチャファイター5 Final Showdown
ソウルキャリバーV

●8月5日(日)
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
アクアパッツァ
ストリートファイターIII 3rd STRIKE
アルティメット マーヴル VS. カプコン3

詳細は随時、闘劇2012公式HP<http://www.tougeki.com/>にて公開

■6月以降で店舗予選の変更・追加・修正がありました。以下を参考に詳細は公式ホームページでご確認ください。

タイトル	日程	県名	店舗名	ブロック	住所
スーパーストリートファイターIV AE Ver.2012	6/2(土)	埼玉県	プラサカプコン桶川店	B-1	桶川市西2-9-36 マメトラショッピングパーク2F
アクアパッツァ	6/3(日)	宮城県	タイトーステーション仙台クリスロード店	A-4	仙台市青葉区中央2-3-25
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	6/17(日)	宮城県	タイトーステーション仙台クリスロード店	A-6	仙台市青葉区中央2-3-25

※掲載した内容は変更される可能性があります。最新情報は闘劇公式HPにてご確認ください。

読者が創るゲーセンの未来

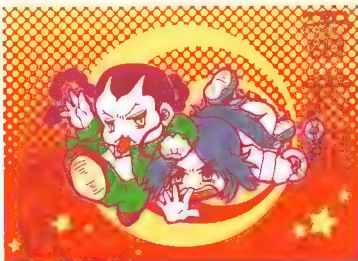
ARCADIA Frontiers

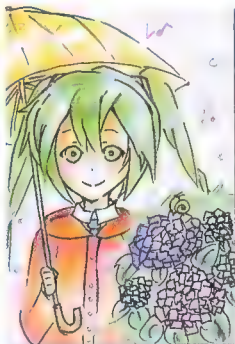
カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（P4U、ちょい足し、アルカナ）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

いよいよ梅雨と夏を迎えるこの時期、衣替えの準備も大事ですがゲーセンチェックも欠かさずに。読者投稿コーナーA-Fro、今月も全アケゲー愛好者の熱意厚意を受けつつ全力前進開始です！

アフロCMYK

皆さまからいただいたアーケードゲーム関連のカラーイラストを、どうよとばかりにご紹介していく当方。実はちょっとしたアケゲー絡みの面白写メ投稿なども、随時大歓迎だったりします。

今月のACE！

（北海道　包帯rmxさん）

（東京都　廃人Nellさん）
☆刑事と犯罪者なのに、公式タッグな二人。だからこそ互いの出方や空気が読めるということか!?

（東京都　シーナ・エマナ君）
☆新作が出ても、主人公が変わっても。我らがぷよアイドルは、やはりアルル嬢!?

（東京都　田原真理さん）
☆雨音もまるで、音色のよう？梅雨もそう思えば、まるでコンサート！

（宮城県　銀漢君）
☆ネシカで再燃中の『ヌアイン』投稿。カティ嬢コーナー化も夢……ではない!?

（愛知県　たいぷR君）
Hケイブ＝縦シューという固定観念に喝ッ！『デススマ』新作を、天使たちも待ち望んでいる模様！

（福島県　森園泉さん）
☆幽霊少女にゴス衣装まで盛り込むとは!?ある意味究極のゴスロリパンクですな。

今年も来ますよ夏特集！

今月分締め切りの投稿作品が最速で載るのは、7月末発売号＝夏色ミラクル最大の8月ごろ。そんなワケで言わずもがな、夏関連の投稿大歓迎なのです！

（北海道　柊かえでさん）
☆今年も彼女が水着で輝く季節！夏のクーラさん投稿人気は伝統ですたい！

（奈良県　てつみん君）
☆衣装アイテムに水着もあるし、『スティクロ』勢にも期待大!?

（大阪府　YU☆3君）
Hまさか先輩までもがA-Froに載る時代とは！10年前の我らにこの幸せを伝えたいところ。

A-Fro回覧板　インド人を右に！　じゃあロシア人は？　なんて考える前にまず聞いとくれ。作品にⒶマークがついているのは、担当軍団アフロヅがいたく感嘆した証。こちらのマークをゲットした投稿者さんには、後日A-Fro特製図書カードが贈られます！　また、Ⓗマークはその投稿者さんがHPを持っている目印。本誌WEBサイトに1カ月間、URLを掲載しております！　http://arcadiamagazine.com

アフロ工芸部

文章投稿で話題になったフィギュアでのアケゲー再現を、写真投稿してくれた猛者が!?　その実行力と、ほとばしるセンスに乾杯!

（富山県　山田無難庵道楽斎君）
☆もはや説明不要のクロスダイビング（by Mr.BIG）!! ドラムショットやライジングスピアの再現写真も同封されており、その再現度の高さに担当一同脱帽しまくりでありました。

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
H 今日も空からヤッピールッピー！ 後ろに何かいるのは多分気のせい！（え）

（東京都　星野ミラさん）
☆月下の旅立ち、魔法キャラ組。剣や魔法よりオイルが強いのは気のせい！

（神奈川県　未虎さん）
☆これは懐かしい元祖プリセル勢！ プリスコマンド、練習したなぁ（遠い目）

『鉄拳』投稿増加中！

（大阪府　徹さん）
☆昨今、『鉄拳』投稿が急増中でコーナー化も目前か!? 皆もラース隊長に続けイ!! 移動速いから追うの大変だけど！

（千葉県　ひよこさん）
☆祝・REV.4稼動ということで！ ミクさんアペンド曲、さらに増えるといいですな〜

（神奈川県　茶革君）
☆これはまさか、寝込みを襲撃に…ッゲフンゲフン!? にゃんこポーズがこれほど似合うキャラはほかにおりますまい！

新作・新曲が今熱い！

BEAT CONTRIBUTION

日々進化しプレイヤーを決して飽きさせないBEMANI各作品を、投稿でも追いかけ応援する当コーナー。今月も愛あふれる作品が殺到しました！

（神奈川県　もこノイド君）
H『サウンドヴォルテックス』より、紅刃嬢！ アフ倫はギリギリ通過できた……はず！（え）

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆新作『XG3』、今こそ熱くなる時！ 夏は「ギタドラ」の季節なのです！

（愛知県　RIHOさん）
☆『jubeat』より「Prophet vibe」。歌詞も特徴的なので、必聴！

（兵庫県　ちぃさん）
☆自分らしさが出しまくれるパスポート！ 『ポップン』の世界観も満載の、作るだけでも楽しいアイテムですよね〜。

（北海道　玉咲姫改めakaneさん）
☆これは『REDZONE』寄りのレイシスさん!? 衣装チェンジ……これは面白い気配！

（新潟県　うなばら依吹さん）
☆ダークネス3EXクリア記念絵ということで！ さらなるハイスコアも目指してくださいませい！

投稿企画スタート！ 企画案も募集中！

A-Fro回覧板　『APPEND TRAVEL』も盛り上がった昨今、今月のakaneさんのイラストを参考に、「BEAT CONTRIBUTION」最初の投稿企画は「BEMANIキャラに他BEMANI作品関連の衣装やシチュを与えてみよう」に決定！　特に『SOUND VOLTEX』や『DanceEvolution ARCADE』など、最新作関連の作品は大歓迎です。これを機に最新作を、ネタ（衣装、ムービーなど）の参考用に遊んでみると吉！

忍ぶ？　ハハッナンセンス！　アケ忍だらけの競技大会

忍者村2012 シノビンピック

毎年恒例の忍者特集、今年は細々とした忍者村を飛び出し、いきなり4年に一度的な祭典に突入!?　アケゲー忍者&くノーたちが、忍ばず華麗に忍競技で激突します！

開会のすごい漢だ

忍者村2012
シノビンピック
はじまるよ

（愛知県　バクレツ丸くノー）
☆この男がいてこその忍者村、今年も開催です！ すごい漢っぷりに、ジュネス王子もタジタジ!?

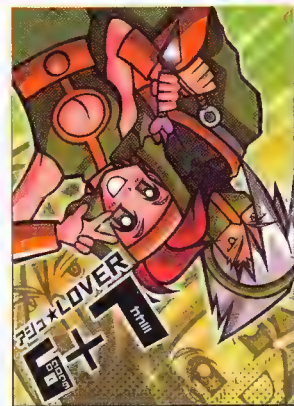
ブラッディロア 15周年おめでとう!!!

（長野県　美倖ゆうあくノー）
☆入場と同時にPS版15周年PR! バクリュウの系譜、侮れぬ。

（千葉県　N・H忍者）
☆可憐に参上、レオタードくノー！ エルザさんに合掌＆感謝！（え）

午前の部　正々堂々選手入場でゴザル

（新潟県　佐倉信士忍者）
☆某ガンダムのスパローパーツで参上！ これがAGEシステムの答えなのかい!?

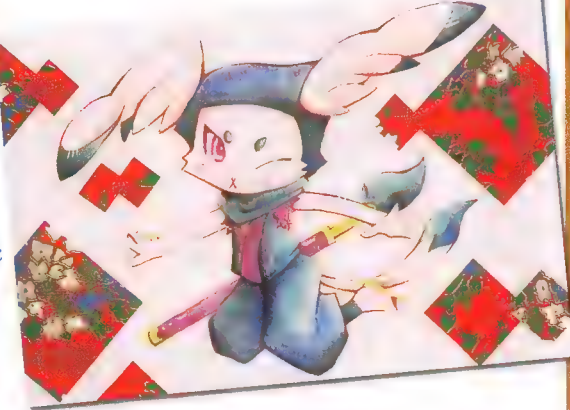
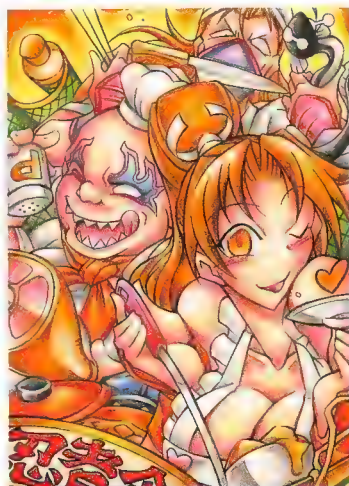
（島根県　ダンシングおりん忍者）
Ｈ『ＳＦ』シリーズからいぶきさんも登場でござる。すでにどんちゃんが分身中というこの気合い！

（大阪府　ムンク園山くノー）
☆あゆらば方面からも忍者兄妹が登場！ 妹さんはえれぇナイスバディなのぜ!?

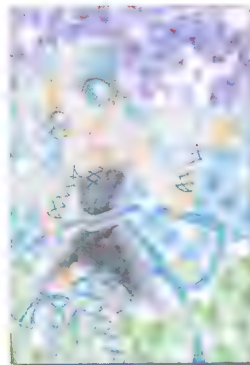
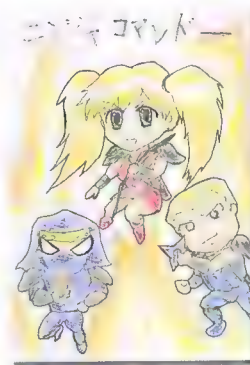
午後の部　スタイリッシュ忍ビングアクションでアイエエエ

（山口県　水縹ロコくノー）
☆佐田彦四郎、華麗に跳躍！ ぬう、実に美尻であるな……。

（広島県　温井川天祐くノー）
☆雷蔵殿も続いて跳躍、つーか飛行！ 走り高跳びとか記録無限やんけ!?

今年も だれやねん君たちの巻

（東京都　大沼ヨシザネくノー）
☆毎年恒例レア忍コーナー。カズマは村ではもうおなじみ、と思ったのですが、後ろの人が輪をかけてレアでござる。

（東京都　良月忍者）
☆突発的忍競技・忍者食料理対決！ え、その材料で丸薬とかになりますのん!?

閉会の部　そしてモノクロページへ……

（静岡県　小鳥遊みどろくノー）
Ⓗしおん嬢、たしかに衣装とか忍っぽい！ というか会場が雪で、雪でッッ!?

（福島県　ブレンパスタくノー）
☆困った時は爆裂究極拳ッ!! 忍競技、安定の爆発オチで第一部完！

A-Fro回覧板　毎年思うのですが、なぜアケゲーの忍はまったく忍ぶ気がないのか……と感慨にふけりつつも、今年も忍者村を皆さまの投稿のおかげで開村できましたこと、誠にうれしく思います！「グレスケ」でも競技してますから要チェケラよ！　そして引き続き今回募集するのも、毎年恒例の夏特集投稿。定番の水着イラストのほか、夏イベント絡みの作品ならなんでもバッチ来いです！

REACH FOR THE 投稿!

アフロDEアリーナ

話題沸騰中の学園ジュブナイル格闘『P4U』を敢然バックアップする当コーナー。マヨナカじゃなくとも読んでくださいNE!

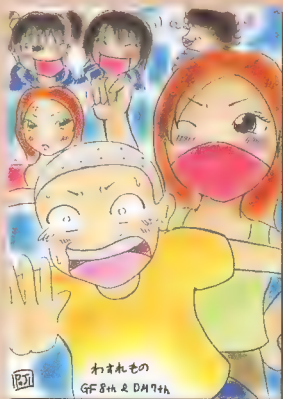
(長野県　マリー@シーエムさんほかクマを愛している方へさん)
☆釈然としないこの流し目! しかし本人は楽しそうクマ。

(福岡県　武術氏某さん)
☆これは商品化してほしいクマパーカー! これからの季節には暑いですが(笑)。

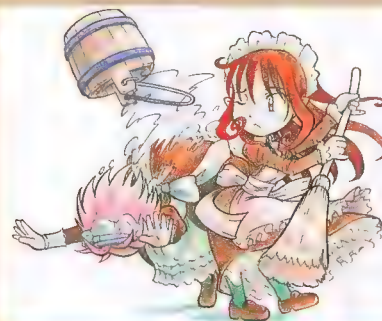
(新潟県　相ケ瀬満さん)
☆ベルベットルームからの使者、エリザベス! この勢いでマーガレットさんも追加キャラで一つ。

俺たちの戦いはこれからだ!

きまぐれ チョイ足し道

一年近くにわたってチョイ足し続けてきた当コーナーも、これで一旦小休止(とか先月も書いた気がしますが!)栄えある最後のテーマは、「ドジっ子」DA!

(新潟県　コンポジ君)
☆タイトルこそホンワカしておりますが、社会人の悲哀が詰まった名ナンバーなのぜ。

(青森県　五森セキさん)
☆ストローは生命体に突き刺してはいけません! しかし古代エジプトからの慣わしだった。

(大阪府　作左君)
☆サイド3っ子にはお馴染みの戦闘艇、ジッコを絡めたシケギャグであるな。つか被害出てるよ!

(宮城県　はなやか涼子君)
☆ひょっとして戦闘以外ではただのドジっ子なのか……だがそれがいい。

夏の聖女も募集中!

アルカナシグナルズ NEO

根強い人気で支持を集める『アルカナハート』シリーズ。そろそろ次の展開も見たいところ!?

(新潟県　wee君)
☆溢れるドロシーの女子力に注目! エプロン姿もいいじゃないイイジャナイ!

(埼玉県　涼風君)
☆全国各地ではオンリーイベントなどもまだまだ開催中とのこと、皆で盛り上げていきましょう!

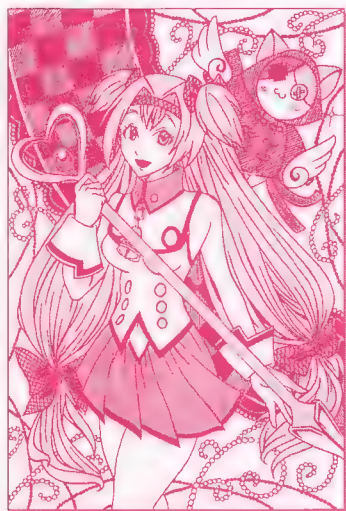
150号記念カウントダウン 残りは「2」

[illegible]

A-Fro回覧板
150記念やアフロサミットと、夏を前にして怒涛の企画攻め! 興味をそそられる企画がありましたなら、間髪いれずに投稿&参加していくといいだろう。肝心の150号ですが、なんとシケギャグ闘劇と重なっているという悪夢のような本当の話。シケ闘とは別に、150号らしい企画も考えてみてください、どうぞ。

アフロ グレースケール。

アーケードゲーマーの日常を切り取った文章投稿やモノクロイラストをお届けしているのが、こちらアフログレースケール。忍者村、150号企画や質問コーナー教アテなどなど、マックスハートなボリュームで今月も始まれり！

（宮城県　神山君）

（福岡県　アクアマリンさん）
☆バトルの準備はいつでもOK。
魔女っ子パワーを見せちゃうよ！

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆おっとり娘のシンフィーさん。
激しい弾幕も、会話デモで癒されちゃう？

アーケーダーよもやま春の日常的風景!?

4月最初の日曜日。職場のストレスで通販依存症気味の私のもとに、またも届いた一通の小包。

覚えが無いなァ……と思ってよく見たら、なんと差出人はエンターブレイン、アルカディア様！　そして中身は『ダラバー』オリジナルエコバッグじゃあ〜りませんか！　そう、いつぞやの読者プレゼントに、めでたく御当選〜!!

いやー、雑誌の懸賞に当たるなんて、何年ぶりだろうねぇ〜！　今年はきっといい年だよォ〜！……なんて感慨にひたりつつ、ふと思い出した。

「俺、アルカディ屋でも買ってたじゃねーかよ……誕生祝いに」

どんぴんからりんすっからりん！（昔話のオチ風に）

（富山県　山田無職庵道楽斎君）

☆たくさんあってもノー問題のナイスなエコバッグ。ということで、お誕生日おめでとうございました！

先日ランニングのしすぎでヒザを痛めまして、手術しました。退院の日、しばらく家でおとなしくしないといけないなあと思いながら帰ると、何やら小包が……なんと、読プレの3DSでした！　しかも最終回直後に、ねおぢおさんのおめでとうメッセージ入り！（編注：懸賞に当選すると、ねおぢおさんのメッセージが付いてきます）

これで遊びながら養生したいと思います。最高のお見舞いありがとうございます！

（怒号層県　男山君）

☆アンケートからの投稿なのですが、県名がこうなってました（笑）。ちなみにその昔、「空手道　げっつ☆先生」で掲載されたことのある元投稿者がここにいたりして。ということで（？）、ゆっくり休んでくださいね！

ゲームはプレイせずとも、機動戦士ガンダム第07板倉小隊を見ている。もはや野球中継をながめているオッサンの感覚です（笑）。

一期から見ていたが、REV.2になってさらに面白くなったと思う。個々の能力だけが突出していても容易に勝利に結びつかず、連携、作品的に言うのなら絆が重要なのだと感心させられます。

ゆくゆくは、板倉小隊VSアルカディア小隊なんてのも見てみたいですね。

（埼玉県　AC30号君）

☆そして、いずれはテレビを付ければプロゲーマーによるアーケードゲーム中継、なんて時代をキボンヌ！

4月号をパラパラとめくっていたら『スト×鉄拳』の「ランチアタック」という単語が目に入り、格ゲーなのに、弁当対決でもやるのかと思った。シャオとさくらあたりならできる……か？　（石川県　村瀬愛さん）

☆ロレント対吉光の手作りランチ対決とか、見てみたくもある。……いや、やっぱそうでもないかも。

（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗエレガントな生徒会長のお嬢様。
公私において、すきなどまったく無し！

忍者村2012モノクロ版

グレスケ☆忍ンピック

オリンピックイヤーだという理由だけで決定された、今年の忍者村テーマ。モノクロページでも、どどんと対決していきまっせ！　そんな感じで、モノクロシノビンピックの開催でゴザルニンニン。

（東京都　QQQ忍者）Ⓐ
☆我らシノビンピック、マッハ高速隊。
冬季種目もなんのそのでカワバンガー！

（兵庫県　アルルハイジくノ一）
☆こう見えて真面目に忍んでます！
それにしても1コマ目のカオスなことよ。

（茨城県　ボルシチくノ二）
☆シノビのブレードが闇を切り裂く。
さあ、雌雄を決しようじゃないか。

（群馬県　駆けっこかけっこ@レト牟ザン忍者）
☆『ポップン』を代表する、今旬忍者の雷蔵くん。
いざ、だれが一番か決めるでござる！

A・Fro回覧板　グレスケでは皆様からの文章投稿を常時募集中！　ゲーセンでのちょっとしたエピソードから、ゴールデンウィークのイベントリポートまでなんでもござれ！　また、150号企画ではまだまだ企画案を募集中。皆で一緒に、150号を盛り上げよう！　前ページの告知にあるカウントダウン企画イラストは、モノクロでもOKです。皆様の投稿をお待ちしております！

イベントとマンガで楽しむゲーセンな娯楽の世界

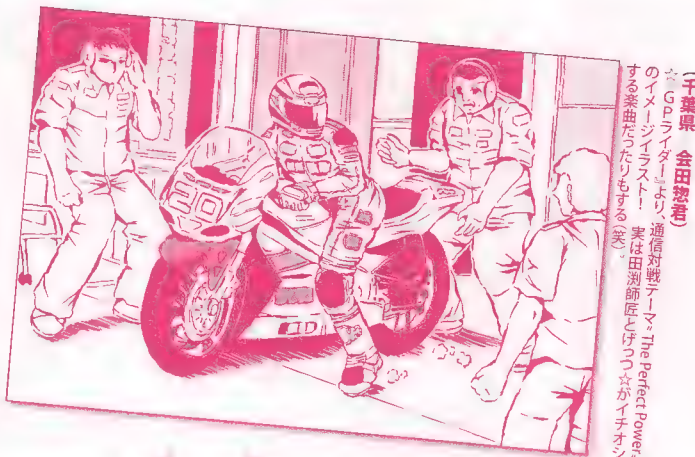
TOPANGAチャリティーカップが家からチャリで20分の場所だったので、弟と二人で観戦に行きました。店のつくりも最高で、試合も盛り上がり行ってよかったです。ぜひこれからも続けてほしい企画ですねー。喫煙所の周りまで有名人ばっかで緊張しました(笑)。

(埼玉県　ナパームです。君)

☆格ゲーイベントを開催する団体TOPANGAが4月に開催した「第二回TOPANGAチャリティーカップ」は、多くのファンが観戦に駆けつける大盛況でした！　近所での開催なんて、とってもラッキーですな！

あれっ？「えすえぬ家の人々」が終了したけど、「迷探偵ねお子&ぢお子」がある!?　これはもうちょっとだけ続くのですか？　それとも、「もうちょっとだけ続くんじゃ」と言いつつ結構長く続くのですか？　個人的には後者希望です！

(石川県　二代目SB1号君)

☆実は先月号より、新連載もスタート、今後の展開から目が離せませんや。それはそれとして、迷探偵の活躍にも期待はMr.ビッグです！

(千葉県　会田惣君)
☆『GPライダー』より、通信対戦テーマ"The Perfect Power"のイメージイラスト！　実は田渕師匠とげっつ☆がイチオシする楽曲だったりもする(笑)。

(福岡県　妃微既さん)
☆耳を澄ませば聞こえてくるのは精霊の声。カムイコタンより、愛と希望と笑顔よ届け！

投稿のギモンを解決しますわ！

教えてアフロディーテ

投稿についての疑問を解決する、質問コーナー「教アテ」。投稿者の方への質問も、常時受け付けておりますわ。

答　皆さんが投稿したイラストって、どうやって保管しているのでしょうか？　採用されたものと見送ったものとで、わけているのかな……。

(静岡県　小鳥遊みどろさん)

毎月たくさんの投稿をいただいている読者コーナー「A-Fro」。限りある誌面スペースの都合から、そのすべてを掲載というわけにはいきません(ごめんなさい！)。

では、採用を見送られてしまった作品はどうしているのか。それらの作品は、編集部内にある投稿ストックコーナーにて保管をしています。「ストック」というからには、これらの作品にもまだまだ採用のチャンスはあります。特集コーナーなどの都合で泣く泣く採用できなかった作品などが、しれっと数カ月後のA-Froに掲載されたりしますので、忘れたころにひょっこりと掲載、なんてこともあるかも!?

お悩み解決コーナー「教アテ」では、皆様からの質問を大募集中。今回のような編集部への質問から投稿者への質問まで、あなたの疑問を解決いたします！

皆様の疑問質問をお待ちしてますわ!

150号素敵企画案

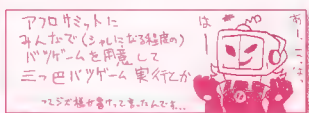
本誌の150号を、A-Fro流で盛り上げよう!　今月もそんなステキな企画を、募集をしては紹介をしていきますぜ!

あなたの150号企画をお待ちしております!

150号企画というか、3～5号くらい連続でアフロ一人のビッグショーの拡張版(二、三人一気に載せる)が見てみたいです。

(青森県　五森セキさん)

☆一人の投稿者の作品を数枚掲載するビッグショーは、150号のお祭り時向きかもしれませんな。「あの投稿者の作品が見たい！」といったリクエストをお待ちしております！

アフロサミットに
みんなで(シャレになる程度の)
バツゲームを用意して
三つ巴バツゲーム実行とか
ってジズ様が書けって言ったんです…
はー
あーはっはっ

(新潟県　葛篭きりやさん)
☆ジズ様が言ったならしょうがない！　ナイスな罰ゲーム案があればサミットでの執行も……？

これまでに挙がっている主な企画案	
・アフロサミットの開催	・SG闘劇150号記念大会
・裏闘劇150号記念大会	・各都道府県のゲーセンめぐりDVD
・「150」という数字を取り入れたイラスト、漫画、文章投稿の募集	・ラ・餓狼マン大全集
	・ゲーセンの良い所、良い思い出

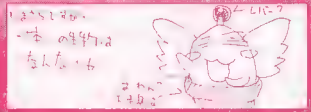
投稿者集会 アフロサミット情報

150号という節目に、多くの方から開催の要望をいただいた投稿者集会アフロサミット。会場は本誌編集部、日時は8月下旬から9月上旬の土曜、もしくは日曜日を予定しております。詳細な日程は、早ければ来月にはお伝えできるかも!?　また、当日の内容については、皆様からの企画案を募集中！　参加が無理な方も、アフロヅにやらせたいことや投稿者への質問などお待ちしております！　なお、参加費は無料ですが、応募者が多数となった場合は抽選とさせていただきますのでご了承ください。

150号企画では、まだまだ皆様からの企画案を募集中！　サミット共々、よろしくお願いいたします！

150号を盛り上げる企画案を募集中!!

(千葉県　前川泉さん)
☆ねじれてしまったメビウスの輪。運命という名の鎖が絡みつく……。

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

（愛媛県　煮モノ君）
☆『麻雀ハイパーリアクション』より大月かおる嬢。わりとマニアックなタイトルではなかろーか。

エッチスケッチアンタッチ

ゲルエロス村

桃色な空気が漂う、お色気イラストコーナーがコチラ！　さあ、一夜の夢を見ようじゃないか……。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆こいつはなんともけしからんコスチェンジ！　けしからないは正義ですなあ……。ん？

（神奈川県　さにょろ君）
☆擬人化コーナー「宇宙刑事ギジン」あてだったが、なんかいろいろとカオスすぎるので強制エロ村連行。（笑）

アフロ 川柳怪

毎月違ったテーマに合わせた川柳コーナー。今月のテーマは「ワイン持ち」と言いつつ、レバー関連全般DA！

強敵と　死闘の末に　球が飛ぶ

（栃木県　てんぷらそば君））

～寸評～
ゲームのジャンルにかかわらず、強敵や難関ステージでのバトルはレバー操作にも力が入り、激しくなるもの。そうして人知れず、ねじが緩んでくるレバーの球。床を転がる球を必死に追いかけるプレイヤーの姿が目に浮かびます。

レバガチャで　己の手の皮　負傷する

（栃木県　@kira君）

～寸評～
特に格闘ゲームなどのジャンルでは、操作不能となったキャラクターの回復のためレバガチャが必要になってきます。そう、すべては回復のため。そのために、プレイヤー自身は癒されるどころかこの諦念。グムー。

いつの日か　ウメハラ持ちを　極めたい

（長野県　LEG君）

～寸評～
ウメハラ持ちを意識してみても、慣れないうちは気が付くといつもの持ち方に戻ってしまうもの。ですが、その向上心という名の意識は大事なもの。きっといつか、マスターできる日が来るはずです。……た、たぶん。

今月のお題　**金メダル**

例によってそこまで厳しくはないので、なんとなーくメダルっぽい感じならいいと思います。ついでに、お題も募集中ですので、よろしくお願いいたします！

長かった戦いよ、さらば！

ラ・餓狼マン

謎の合体ヒーロー、その名はラ・餓狼マン。宿敵SNキングとの長き死闘、その結末やいかに!?　あと、大ずかんプロジェクトも注目の展開。

（熊本県　皆様、本当にありがとうございます!!　オドマシラン君）
☆超絶合体必殺技のオンパレード、そして決着！　で、結局落下する日本かぶれ様。ありがとう、ねおちお縮小！

合体☆ヒーロー大ずかんプロジェクト

みんなの考えた合体ヒーローで大ずかんを作り上げよう！
今月は、なんだかとんでもない奴らがやってきたっぺれ！

こ、これは

一体……!?

（愛知県　AC30号様リスペクト！　御影道行君）
☆No.142のAC30号君の文章投稿より、とんでもない漫画が届いてしまった！　時代は今、合体☆ヒーローなのかー!?

みんなの考えたヒーロー案を待ってるぜ！

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

A-Fro漫画道場

マンガを読んで大爆笑！　そんな道場かと思いきや、寒風吹きすさぶシケネタも見え隠れするあたりが油断ならない今日このごろ。

（大阪府　せのお東君）
☆ぶきようなフリしてラブラブだったとは！
だが、そこにシビれる癒されるーゥ！

（神奈川県　Ken君）
☆ぬう、まったく違和感がないのう。だが声がキン骨マンと同じだったので気が付けた！

（長野県　LEG君）
☆ぬおお、開催が懸念される150号のSG闘劇に先駆け、シケギャグが到着しちまっただ！　ブルリ。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆えーっと、うーんむむむむ……。
ま、まあ趣味は人それぞれDA・YO・NE！

そうだねプロテインだね！

ワショーイ筋肉部

筋肉に思いをはせる、キンニカーたちの集い。それがここ、筋肉部であるのだよワショーイ（語尾）。

（岡山県　高露出衣装+巨乳+細マッチョな女性に弱い偽清音XX君）
☆見よ、この筋肉！　全力をもって蚤を盗むシーフを小突いてくれようぞ！

（広島県　文月裕さん）
☆なんともさわやかな健康筋肉。
夏はもう、すぐそこ。ワショーイ！

今月の！

リビドーグラフ

熾烈な領土争いの繰り広げられる、リビドーコーナーの投稿量を今月もグラフ化！　近ごろ安定感のある「エロス村」は、またも投稿量トップ。それを追いかける他コーナーの中では、「ワショーイ筋肉部」が頭一つ飛び出したといった形だ。「ふんどし部」は「筋肉部」に投稿量を奪われてしまった感も否めない……？

（神奈川県　蓮さん）
☆ゆめゆめ油断召されるな。

（秋田県　ハンドベル君）
☆うかうかしていると、連鎖反応で……!!

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆これで流行語大将（誤植）を狙うしか！

（広島県　湯井川さん）

（北海道　玉咲姫改めakaneさん）

150号企画！
全女子キャラ
対抗ちちくらべ!!!

（奈良県　てつみん君）

Shake The アフロヅ

ケソ　150号企画はどうなっておるのかと上から目線でハハーン？

げっつ☆　ハッ、皆様からの企画案を募集している次第であります。

ちくわ　貴族と従者ごっこをしている場合ではないぞ。来月はカウントダウン企画もスタートするでな。（謎の占い師役）

ケソ　今月の締め切りだと148号掲載なので、テーマは「2」であるなハハーン？

げっつ☆　ところで、カウントダウンした挙句、150号には何が待っているんですか？

ケソ　ちくわ　……え!?

アフロヅ　み、皆様からの素敵な150号企画案をお待ちしております!!

通りがかった編集ヤエ　こ、これは150号が心配すぎる……。

（つづく）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**6月15日（金）必着！**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

連載第25回

続ロケテラブ。

今月の「知った気」も現在鋭意開発中の最新作『ゲーセンラブ。』（2012年秋稼働予定）の話題。前回に予告したロケテストが、ゴールデンウィーク明けの週末に開催されました。開発者にとっては、ゲームが狙い通りの出来なのかどうか、稼働をした上で試すとても重要な機会。今回はゲームの中の人=藤野社長が語るロケテストリポート。実際には、どのように進められたのでしょうか？

『ゲーセンラブ。』ロケテスト、開催しました！

気がつけば本連載も3年目に突入。当社前作の『シューティングラブ。2007』が稼動してから早5年。ゲームセンターを取り巻く環境も加速的に変わりつつある中、今後もシューティングゲームはもとより、当社がこれまで続けていたレバーとボタンを使うゲームをゲームセンターにを送り出すといったことはできるのでしょうか？さらに難度が上がった業務用ゲームを取り巻く環境に震えつつ本連載3年目（3周目）もよろしくお付き合いください。さて、前号でも触れていました当社の新作『ゲーセンラブ。』のロケテスト、去る5月12・13日に新宿にて実施しました。

実稼働の環境でどう楽しんでもらえるか？

今回のロケテスト、先月の本連載で紹介した分類でいうならば、A（製品化するかどうか、不具合が無いかを判断する「開発ロケテ」）、及びC（「開発ロケテ」にも「営業ロケテ」にも当てはまらない特殊なロケテ）といったところでしょうか。実際の稼働環境で状況を見ることが主な目的でした。液晶ワイド筐体及び複数台対戦プレイも可能なゲームですので、主に既存の対戦台を利用した使い方になるだろうといった想定です。

これまで業務用ゲームをいくつか作ってきてその都度ロケテストをしましたが、今回はいつもと違うことが多くありました。最大の違いはシューティングゲームコーナーではなく対戦格闘ゲームに囲まれた場所に設置されたということです。今までは純粋な「シューティングゲーム」を作っていたので「シューティングゲームコーナー」に置かれるのが当然でした。ところが本作は純粋なシューティングゲームではなく、「シューティングもあるゲーム」。店内の設置場所に悩むところです。また、現在のゲームセンターにおいては悲しいことに「シューティングゲームコーナー」、あるいは「シューティングゲーム」がそもそも店内に存在しないことも多いのです。時の流れは残酷です。

現在、レバーとボタンを使用する汎用筐体で稼働するゲームで最も多いのが「対戦格闘ゲーム」でしょう。『ゲーセンラブ。』はそういった環境で使われることも想定しなければなりませんので、今回の設置場所は、テストにふわさしい環境だったのです。

お客様にどのように遊んでいただくのか？

今回のロケテは筐体2台横並び二人対戦の環境でした。『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト』、『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』、『バーチャファイター 5 ファイナルショーダウン』といったいずれも名前の長い対戦格闘ゲームに周りを囲まれる状況。『ガンダム』を遊びに来ていたお客さんが「何アレ？　楽しそう」と興味をもって『ゲーセンラブ。』をワイワイ楽しく遊ぶ様子も見られました。

特定のゲームを目的に来られたお客様がほかのゲームを遊ばれることはあまり無いのですが、ゲームよりも仲間と遊ぶ事が目的の人にとっては魅力的に見えるゲームだったのかもしれません。もちろんそうなるように目的を持って作ったゲームなのでうれしいですね。

横並びで遊ばれるとは限らないコントロールパネルの種類について

下の図はコントロールパネル（通称コンパネ）。ゲームの操作部になります。1L・2Lはそれぞれレバーの数を示すものです。どちらも本誌読者にはおなじみのものですね。ブラウン管のゲーム筐体が主流の時はどちらのコンパネも使われていましたが、ワイド液晶筐体が増えた昨今のゲームセンターではリリースされるゲームのジャンルが減り、対戦型のゲームがほとんど。その多くが対戦台（2台1セット）として使用されるため1Lコンパネを使用した筐体が増える結果となりました。そういった状況の中、各メーカーから発売されている筐体の種類によっては、その筐体に対応する2Lコンパネがあまり市場に出回っていないということもあります。

『ゲーセンラブ。』では他プレイヤーとコミュニケーションを取りながら遊んでもらうように、人と人との距離が近い2Lコンパネでの稼動を想定していますが、対戦格闘ゲームで使用している筐体を流用した場合1Lコンパネでの稼動もあり得ます。今回のロケテはまさにそういった環境でした。筐体もまさに対戦格闘コーナー向けだったのです。

『ゲーセンラブ。』ロケテ版の大きな変更点

実は今回のロケテでは、2月のAOU（アミューズメント・エキスポ）出展バージョンと内容が一部異なっています。最も大きな違いは、以前本連載でも紹介した『ペンゴ！』が遊べるようになったことです。アクション／シューティング／アクションパズル……と、多彩なジャンルのゲームが遊べるお得なパッケージになりました！

今後のロケテストではブラウン管筐体での稼動や四人対戦台でのテストもする予定です。そのときには今回のテストでの問題点や課題が反映されたものになっていることでしょう。大きく変わるところ、注意してみないと気付かないところ……いろいろ含まれていると思います。今回プレイした方はその違いをチェックしてみるのもいいでしょう。また、プレイできなかった方は次の機会にぜひ遊んでみてください。

トライアングル・サービス最新作

第一回ロケテストはどのように開いたか？

稼働形態

現在主流の液晶ワイド筐体を二つ横並びにした形で稼働。仲間内で遊ぶ際は対戦相手の間近となり一緒に盛り上がれるハズ。

コントロールパネル

1L コンパネ

2L コンパネ

対戦格闘ゲームが数多く稼働する現在、コントロールパネルは上の「1Lコンパネ」が多く使われている。今回はこちらを採用してテストしてみた。より現実的な稼働シミュレーションができる。

ゲーム内容

『ゲーセンラブ。』のゲームの一つに『ペンゴ！』が新たに加わった。他ゲームでは、ミニゲームの追加も。

藤野俊昭プロフィール ゲーム専門学校卒業後、いくつかのゲーム会社を渡り歩き、業務用ゲームを製作するため独立。2002年に有限会社トライアングル・サービス設立。代表作は『シューティングラブ。2007』、『トライジール』ほか。最新作『ゲーセンラブ。』は現在稼働に向けて鋭意開発中。筆文字でしたためた自社ゲームタイトルが有名となり「ゲーム業界の莫山先生」の異名も持つ

ウメハラコラム 道

■続々・特別編■

●トークセッション●

「最近の『格ゲー』トピックって何?」

（質問者:ウメハラ）

ゲストにふ～ど、ボンちゃんを招いた突発座談会を開催したウメハラ。居酒屋を会場にてトッププレイヤー周辺の格ゲー事情に迫る予定が、話は意外な方向に動き出して――。闘う仲間の人となりが見える?

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

実はこのごろ、本コラムあてに思わずヒザを打つ質問が減って、ややスネ気味のウメハラなのです。「じゃ、決めた。ヤツらを呼んで座談会をするよ!」と急遽、二人のプレイヤーを召喚することに。

五月某日、東京は新宿の某居酒屋。店内のテーブル席に居るのはウメハラと二人の盟友……（先月に引き続き登場の）ふ～どとボンちゃん。ともにウメハラが認める『スパⅣAE』のフェイロンとサガット使いの実力派プレイヤーだ。

今回は楽しく飲みながら、昨今の格ゲー界トピックを語り合う主旨なのだが、絶妙なボケとキレ味鋭いツッコミ役が本日のキャスト。さてさて、どこまで話が進むのやら……。三人の「超ユル」居酒屋座談会。始まりです。

またまた登場! 強引に呼ばれた凸凹コンビ!?

ウメハラ（以下、ウ）：というわけで今回もよろしく。
ボンちゃん（以下、ボ）：おぅい！　何か一言無いんかい。
ウ：なんだいきなり。
ボ：前回のコラムだよぅ！　おめぇが俺を悪者にするからさんざんたたかれたじゃねーかよ。
ウ：あっなんだ。そういう話？　浅いね。
ボ：はいー？
ウ：与えたんですよ。毒舌キャラというポジションをね。
ボ：いらねーから！　そんなポジション！
ふ～ど（以下、ふ）：ボンちゃんいいなー。俺がそのポジション狙ってたのに。
ボ：いや、嘘付けよ。
ウ：つーか、このお通し、しょぼ過ぎじゃね？
ふ：出し方も相当乱暴でしたよ。
ウ：リピーター要らない系かー。
ふ：立地でゴリ押し系っすね。
ボ：とにかく、今後は当たり障りないことしか言いませんから。
ウ：え？　何で？　そんなのつまんないじゃん。
ボ：たたかれたくないんです！
ウ：つまんないと思う。そういう人生。
ボ：おめぇの意見は聞いてねぇーよ！
ウ：んじゃ、毒吐かなくてもいいから、話題を提供してよ。
ふ：俺とボンちゃん、オーストラリアに行ってきたばかりなんで、海外話はどうですかね？（編注：五月開催の格ゲー大会"Shadowloo Showdown 2012"に二人は参加した）
ウ：それでいっかー。んじゃ、ふ～どから話してよ。最近、海外行ってるけど、海外の醍醐味って何？
ふ：やっぱり海外プレイヤーとの交流ですかね。韓国なんて、一週間近く海外プレイヤーと行動してましたし。
ウ：ふーん。で？
ふ：それがー……新鮮でした。
ウ：新鮮？
ふ：新鮮。
ウ：それで終わり？　明らかにこの話題、微妙じゃね？（笑）
ふ：いや、ボンちゃんにも聞いてみないと。
ボ：俺は、逆に普段話すことの無い地方プレイヤーとたくさん話せたのが面白かったなー。また海外に行きたいと思えたね。
ふ：つまり、海外に行かないプレイヤーは終わってると。
ウ：カスであると。
ボ：んなこと言ってねーだろうが！　無理やり毒吐いた事にすんじゃねぇ！
ウ：これじゃコラムになんないなー。何かほかに無いの？
ふ：海外プレイヤーの話とかいいんじゃないですか？　今は海外もレベル高いし。
ボ：あっ、そういやライアン（編注：イギリスのプレイヤー、ライアン・ハート氏）がタイガーショットを撃つときに「ボタン離し」（入力）使ってたのが超斬新だった。
ウ：おー！　なるほど。ボタン音がしないから、隣同士でも反応されにくいわけだ。画期的だな。
ボ：そうなんですよ。それに最初、戸惑っちゃって。まあ、結局は実力差があり過ぎて勝っちゃったわけですけどっ！
ふ：遠いところに毒吐いたなー。
ウ：ね。ライアン、絶対このコラム見ないからね。計算された毒吐きですよ。しかし、話広がらねーなー。早くいい話題提供しないとビンタするぞ。おい。
ふ：ウメハラさん、ビンタとかするんですか？
ウ：いや冗談で言っただけ。
ふ：俺、人のこと殴ったこと、無いんですけど。
ボ：えっ!?　マジで？
ウ：ビンタくらいはしたことあるでしょ。
ふ：無いです。無いです。怒った事自体ほとんど無いですね。
ボ：えっ、でも、オーストラリアでえいた君に怒ってワイン掛けようとしてなかった？
ふ：あれは、アイツが終わってるからしょうが無い。
ウ：怒ってんじゃん（笑）。
ボ：どうすかね。こんなところで。
ウ：いや、全然足んないよ。もう話すこと無いわけ？　お前は本当に無意味な存在だな。地球にとって完全に無意味。
ボ：強制的に連れてこられて、コラムに協力した挙げ句、無意味な存在と言われてるこの状況、一体何？　だってどんな話が面白いか分かんないんだもん。
ウ：そりゃ、何事も深い話の方が面白いだろ。
ボ：深い話ねー。つーか、このビール超薄いんだけど。「水かよ」ってレベル。
ウ：いや、俺のハイボールの方がヒデーから。
ふ：マジっすか？　ちょっと飲ませてくださいよ。
ウ：いいよ。ねっ、薄いでしょ？
ふ：んー、でもまあ、目隠ししてもギリギリ当てられるレベルだから、いいんじゃないですか？
ウ：そうかー？　まあ、飲み放題なんてこんなもんか
ボ：辛っ！　これ辛い。
ウ：俺、辛いの平気だから、ちょっとちょうだい。
ボ：はい。
ウ：マズっ。辛いとか以前にマズいよ、これ。
ボ：いやー、名前は結構しっかりしてるんだけどね。
ふ：「名前がしっかりしてる」って何だよ（笑）。
ウ：なんつー名前なの？

ボ：えーと、「洋風魚介おじや」かな？
ウ：確かにしっかりしてる。まあ、洋風つーか、単なるトマト味だけどな。
ふ：やっぱキャッチにつられちゃ駄目ですね。

天然か天性のセンスか？ ボンちゃん劇場は続く

ウ：だね。んじゃ話戻すけど、マイブームとかでもいいよ。何か無いの？
ボ：ゲーム。
ふ：最高の答えが帰ってきましたね（笑）。
ウ：いや、マイブームってそういうもんじゃ無くね？　ふ～どは何か無いの？
ふ：いや、でも俺もゲームですね。オーストラリアで動きが悪かったんで、反省しました。しばらくはタイステ通いますね。
ウ：なるほど。じゃあ好きな映画！
ボ：いや待って。何なのこれ、大丈夫？
ウ：お前らが話題提供しないのが悪い。
ボ：あっ、でもハマッてるものありました！　映画じゃなくて海外ドラマだけど。
ウ：いや、そういうのはいいや。
ボ：えっ、何で？
ウ：自分だけが知ってるオススメみたいなの期待してたから。海外ドラマとか普通じゃん。しかし、お前は映画に限らず冒険しないなー。ゲームにしろ麻雀にしろ、安定志向だよな。好きな食い物聞かれたら、カレーとかハンバーグって言うだろ。
ふ：アボカドとか嫌いだろ。
ボ：いや、アボカドは好きだけど。
ふ：一番好きじゃないだろ！
ボ：いや、みんなそうだろ（笑）。セロリとニンジンは嫌いだよ。
ふ：いや、だから普通じゃん。それ。
ウ：すげーハズレだった映画の話とかの方がいいのかもしれんな。
ボ：あー、犬の映画でしょ？　えーと「おさむー」だっけ？
ウ：えっ？……ひょっとして「わさお」？
ボ：あーそうだ！　「わさお」。
ウ&ボ：……。
ウ：ギャハハー！　「おさむー」って何だよ！　「ー」はどっから出てきた？　元の名前が、「わさおー」ならわかるけど。勝手に「ー」つけちゃ、駄目だろ。
ボ：はいはい。間違えましたよ。もういいでしょ。
ウ：とりあえず、今までの話は全カットなんだがー。
ボ：ワハハ。言い過ぎだろ（笑）。

ふ～ど&ボンちゃんにだからこそ 尋ねたい二つの質問

ウ：よし分かった。君たちに僕からゲームの質問をします。
ふ：ようやくその流れですか（笑）。長かったなー。
ウ：といっても、どんなこと聞いたらいいんだろうか。
ふ：ふ～どは『反応』。ボンちゃんは『堅い』というテーマでいいでしょ。
ウ：あっ、そうすか。
ふ：はい。それをウメハラさんが聞いたことにしてください。
ウ：分かりました。じゃあ、ふ～とは、何で反応が良いの？
ボ：反応って、話す事無くね？（笑）
ふ：俺の反応は、意識配分がうまいっていうことだと思います。一つの技に対して反応が良いというよりは、いくつかの技を同時に警戒できるっていう反応の良さですね。
ボ：まあ、無難な返答だね。
ふ：はぁ？
ウ：じゃあボンはなぜ堅いの？
ボ：それはゲームを理解してるからです。どう？　深いっしょ、これ。
ふ：抽象的だなー。
ウ：いや、意外と面白そうじゃね？　続き話してよ。
ボ：僕は基本的に相手が何をしてくるか分かるんです。
ふ：えっ？　大丈夫その話。面白くなる？
ウ：そういう話かよ。急につまんなくなってきたな。
ボ：えっ何で？　相手キャラの強い行動が分かるから、相手が何してくるかも分かるんです。変じゃないでしょ？
ふ：いや、それさー、「堅い」っていうのを「攻めるのがうまい」に置き換えても通用するじゃん。
ウ：確かに。ゲームを理解してるから攻めるのがうまいっていう言い方もあるもんね。理解してるから堅いっていうのはおかしいね。
ボ：分かった分かった。変えます変えます、意見変えますよ。
ウ：あ、そ。んじゃ、何？
ボ：堅いのはサガットだからです。
ふ：じゃあ、マゴさんは堅い印象なかったけど、何で？
ボ：えーそっかー。うーんだからー、相手はこちらが予測したように動くんです。だからー……簡単なんです。
ふ：ぷっ（笑）。簡単て。
ウ：スッゲ。今日もボンちゃんの日本語、スッゲ。
ボ：んー、ていうかー、本当のこと言うと、俺も結構反応良いんだよね。それが大きく関係してると思うけど。
ふ：良くない、良くない。
ウ：おっ、ケンカかー？
ボ：いいえ。僕は反応良いです。
ウ：うん。まあ、確かにボンは反応良いよね。
ボ：つーか、そもそもふ～ど君って反応良いかー？
ウ&ふ：アッハハハ。
ウ：いいねー、ボンちゃん。らしくなってきたねー。
ふ：チーム解散だ。解散！
ボ：いや、反応良い方だとは思うけどさー、特別良くはないだろー。
ウ：ここにきて攻めますなー。
ふ：確かに、単純に「光を見てからボタンを押す」っていう反応ゲームとかの成績はいまいちなんだよね。だから初めに言ったように意識配分がうまいんだと思うよ。
ボ：だよね。そういう反応の良さだよね。
ふ：ていうか、俺とボンちゃんがゲストのときの内容の無さ、ヤバくないですか？　「猛者通信」と変わんないですよ。
ウ：最近質問も減ってるし、ネタも無いからしょうが無いっしょ。
ふ：あっ、そうだったんすね。まあ、くだらな過ぎて面白いと思いますけど。俺は好きですね。
ウ：そうですか。まあ、今後は良い質問が来ない限り、こんな感じだね。
ボ：終わるんなら早く終われよー。毎回呼び出されんの迷惑なんだからよー。
ウ：心配しなくても、お前はつまらんから、もう呼ぶことは無いよ。今までありがとう。
ボ：そう言われると出たくなるなー。ムカつくなー。
ウ：んじゃ、まあ今回はこんなところで。

強くなりたいキミからの ウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

［Mad Catz キーチェーン］

【編集部より】……というわけで、コラム末で本人が語ったように、ウメハラが答えたくなるような熱意あふれる質問を待っている。格ゲーがうまくなる術や発想を教わりたいと思うキミは、「何を習得したいのか」、「何に困っているのか」、「何を目指したいか」を熟考してから質問してみるといいだろう。格ゲー上達に近道はない。本気でプレイしているからこそぶつかる具体的な悩みをウメハラに寄せてほしい。

海の王様
猛者通信
～雪の魔王編～
フロロ37号 大型名誉死刑囚たちの黄金週間

4年後のオリンピックを目指して某国のマラソン代表になるべく死のトレーニングを始めたダップスであったが、つけめんビッグ・オーの前に建立された格安中華屋に、コスキャベの面影を見るのであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
これ出るのって月末だよなってことで、ひっそりとトリステルから旅立ちんぐ鉄の掟を発表。ちなみにKKYも2月に脱退済みさねフェフェフェ。

ケソ
日本国内では馬は軽乗用車扱いということを忘れ、タイラントジェネラルばりに駆け出そうとするも断念。尖閣にはお小遣いを寄付済み。

タキョス
本誌編集にして、猛者通信担当という死の十字架を背負わされたマッドドックマックリー。まだまだ続くムック攻勢に死、あるのみ。

FISH ON : 01

お見せしよう王者の打ちしじを！

The Linjiang machine which abolished feeling.

～４月中旬、死せる者の都にて～

まさ　ぷぷぷぷっせな～。（目も虚ろに椅子に力なく腰掛けつつ）

ケソ　どうしたんですか。『北斗の拳』後半に登場したシヴァ国のアサム王（国民に衰えを隠してあたかも元気であるように振る舞っていたマッチョメンだよ！）みたいにグッタリとして。

まさ　知るかねこの海より深いアサム王ばりの疲れっぷりを。先日、音楽性の違いからトリステルを脱退し、ソロ活動を始めた我だが、その直後に来るわ来るわの仕事の山。

ケソ　ほ、ほへぇぇ～。そ～いつはてーへんだァ。

まさ　というか、来る仕事を断ることなく全部受けていたら、ごらんのありさまでパンク寸前なのさ。

ケソ　えーと、レビュー６本に『虫姫さま』攻略、『ロボノ』のインタビューにWebの短期連載などなど……原稿大杉ィ！

まさ　一国の王となった今なら、アサム王の気持ちがよく分かる。一匹の馬を取り合ってバラバラにしてしまった三人の愚息たちも、馬ではなくキングジョーなら仲良く分け合っていたかもしれぬ。

ケソ　息子の話は関係無いじゃないですか！　ちなみにキングジョーは世界初の合体ロボットらしいですよ。

タキョス　ドヤ知識で盛り上がってるところワリィんだけどさ、今回のモセルは久々に日記ネタにしようと思う。ゴールデンウィーク日記な。

ダップセ　まかせてちょうだい！

（アニマルプラネット　会田敦君）
☆唐突に混入される猛者投稿イラスト。ダップセの日常はまさにKNKG。

マセル日記

【4月28日／土曜日】
ソロ活動が決まり、ゴールデンウィーク前後はあちこち走り回って駆けずり小助（懐）の予定。

そういえば今日は4/28だが、『428～封鎖された渋谷で～』って渋谷と四ツ谷のダブルミーニングだと、ずっと間違って覚えてたさね。

午後からは川崎大師へ行き、おみくじを引いたら凶という有様。あわてて厄除けグッズを買って帰るものの、買わせるための不幸増量戦略であることを帰宅後にグッて知る。

【4月29日/日曜日】
近くの駅がいつのまにやら大改造されており、湘南ライナーは通ってるわ、ブルジョアマンション立ちまくるわ、映画館＋モールっぺえものが建立される予定だわで改めて驚愕した次第。

まだ工事中のところも多いが、再来年辺りには劇的アフターなタウンになるぜえ～。俺の知るドヤ街はどこ行ったんだとっつあん。

【5月2日／水曜日】
前略。有給などというシャレた制度は無いゆえに、正月を除く平日は全日出社が基本なわけで。だがそれもあと一カ月で終わりとな

ケソルダイアリー

【4月28日／土曜日】
闘劇予選も開催されるといふニコニコ超会議へと足を運ぶ。しかしアルカディアの取材ではなくDTMマガジンの取材であり、銀河の妖精、ビリー・ヘリントンと生ア

ルパカを観に行くというスペシャルオーダーがあったことを忘れてはならない（戒め）。

【4月29日／日曜日】
ニコニコ超会議二日目。プリキュアの修学旅行回を見ていたら、余裕で遅刻してしまったが「電車が遅れたんですよシャッセン！」と公共機関のせいにする畜生ぶりが光る。今日の予選種目は『P4U』や『アクアパッツァ』といった最新タイトルでした。流田Projectとごらく部のセッションがよかった（小波感）。

【5月1日／火曜日】
カレンダーの上では平日だが、

タキョス航海記

【4月28日／土曜日】
今日は闘劇予選開催だっつーのにムックやら本誌の仕込みのために休日出勤。泣く泣くニコ動の中継で予選を観戦する。

【4月29日／日曜日】
引き続き休日出勤を強いられているんだが、この編集部はどんだけ修羅の国だよ！　あまりにも悔しいので、ゴールデンウィーク後半にはSHO様かREDさんを誘ってバス釣りに行くことにした。行くっつったら行くからな。

【5月1日／火曜日】
我が家はチャーバージャンキーたちが集う巣窟で、いわゆる人間学園（元ネタは福本のアレ）と呼ばれて恐れられている。ゴールデン黄金週間中の深夜は、その学園にて俺、矢永、ふ～ど、こえどといったチャーバー勢と3DSのモンハンに興じる日々が続いた。キングとスモールが全部付けば、勲章を集めるお仕事が終わるのである。

【5月2日／木曜日】
最近、近所にスタミナ満点のメニューで知られる、「東京チカラめし」が突如としてオープン。ガーリックねぎ牛丼という、名前から

るわけで。なんともいえぬ感慨がこみ上げたり、こみ上げなかったりするわけSA→NE。

いや、すっかり忘れていたがそもそも出社とかしてなかったんだった(・ω<)。

【5月4日／金曜日】

連休後半2日目。元帥のクロストレード依頼に応じつつ、『モバマス』イベントに精を出す。"［ウサコちゃんと］持田亜里沙"は2回勧誘に失敗して早々にあきらめ。俺キュートじゃないし、まったくぜんっぜんいらないから(酸葡萄)！

夕方には両国のルービー有名店へ行くも、超満員で入れず。祝日だし、開店前に並ばないとダメだった模様。Q～。

【5月5日／土曜日】

BBQのニオイに釣られ、近くの河川敷へと散歩に出たついでに、隣街まで足を伸ばす。すると、けっこうでかい神社があったことに初めて気付いた。今まで夜には何度か通ったことがあったものの、昼は一度も行ったことが無かったので新鮮極まれり。

そこで早速おみくじを引き、先日の凶を大吉で上書きしてきた。「こしゃくなテクニック(byアディオス)」で運気を変え、充実した1日であったとさ。

【5月6日／日曜日】

フリマへ行ってきた。実は昨日神社へ来た際にチラシを発見し、再度同じ街へ来たさね。結局何も買わなかったのだが、ゆうゆう散歩先取り感満点。

SNKGでまったりしたゴールデンウィークを演出してみたが、eb！に通ったり、缶詰で原稿書いたり、そんな間隙を縫っての出来事ばかりを書いてみたっぺれ～、フェフェフェ。

※編注：まさポー(元・アテナ杯MVP)は今月よりフリーランスとなりましたが、ダップセの活動は続けるみたいなんで安心してくれ。

世間では休みの企業も多いせいか、街中には『ドラゴンセイバー』一面の水没都市なみに人の気配が無い。電車にだれも乗っていなかったので、大手町線車内で『Dance Evolution』の練習をする。うそです。

【5月3日／木曜日】

タイピングし過ぎでアタイの肩はボロボロ！　というわけでよみうりランドにあるファミリー温泉「丘の湯」にトランザムライザーで突撃する。ゆっくり湯に浸かっておると、前に居た大学生ボーイズらしき二名が、録りためていてまだ見ていない『エウレカAO』のトークに興じており、ネタばらし感満点にてぽっくん涙目。

【5月4日／金曜日】

事務所近隣のゲセになめこグッズを狩りに行く。しかし、突如入荷した『WORKING！』の割りまくりクイーン、やーまだフィギュアのデキがすこぶるよく、鼻息荒くコインを投入するも家族に迎えることはかなわなかった。

帰りに豪雨に遭い、コンビニで一本千円の傘を買うハメになり、ぐんにょり。

【5月5日／土曜日】

『ファイアーエムブレム 覚醒』のプレイ時間がしれっと40時間を超えたが、セレナを仲間にせずにセーブするという一世一代の失策をやらかしてしまう。泣く泣く新データを作ってやり直す俺って、ワイルドだろぉ(ヤケ)？

【5月6日／日曜日】

「世の中に存在するガンダム映像作品はすべて観なくてはならない」とのギアスをかけられてるアテクシですが、『ダムAGE』もここまで全話見ているというまさにガノタの鑑。EXポイントは現在中尉の田渕家ですが、これ生放送で大将までためられるXラウンダーは全世界に何人くらい居るんですかカテジナさん！

してスタミナ太郎などんぶりがウマ過ぎて死ぬぜ～。ゴールデンウィークに入ってから三日に二回は行くペース。太るかも。

【5月4日／金曜日】

今日も休日出勤だが、スキを見て「パチスロ モングハング」を打ちに行く。3マソ2シェン分のイチという超レアなラージャンボーナスを引くという運を見せるも、結果しょぼ勝ち。つーかさー……(反社会口調でREDさん風に)。

【5月5日／土曜日】

チャーバーの大会「ブレビートライブカップ」の取材に行く。場所は、元アテナ店長でおなじみの山岸さんが勤務する秋葉のレジャラン。アテナ杯の血脈を継ぐ由緒正しい大会で、同キャラ5on5といえばコレ、っつーくらいに有名なのだ。古豪から新勢力まで、全国から名だたるバチャっ子が集っただけあって、見ごたえのある大会内容だった。優勝はアキラ五人チーム。イ中道おめでとう。虎龍はもちっと頑張れや。

【5月6日／日曜日】

ゴールデンウィーク初日ごろに「ぜってー鈎り行く！」と心に決めていたものの、結局SHO様やREDさんに連絡するのを忘れて、念願のフィッシング出動ならず。次の休みこそは……とリベンジを誓うものの、結局『モンハン』でガノもしくはチャナガを釣っている可能性が高い。しょうがないので、今日も東京チカラめしを学園の連中と食いに行く。……あれ？　ゴールデンウィーク関係無くねーか？

レアベル編集便り

一番しょぼいハンマーで虫の木をたたく簡単なお仕事に飽きてきたイタキョスである。それがしが10年以上担当している家庭用『バーチャルファイテル5 ファイナルSHO様ダウン』(違)の販売も迫り、バチャっ子どもは指折り数えながらハァハァしているころかと思う。もちろん我が人間学園にも導入予定なので、マイッチングした際にはお手柔らかに。ま、たぶん俺じゃなくてバイ佐ーマン辺りが操作してると思うが(笑)

バージョンアップと各時代の覇者達
流行デッキの誕生と衰退の歴史

2005年～2007年 GCB0079稼動

流行デッキ紹介

伏兵+サリー+コアブー

ユニット。機体のHPは400くらいが相場だが、楽々オーバーする火力。

づくインファイター型デッキ。遠距離攻撃に対する対策で射撃攻撃は持たない。近づきまとわりついて格闘攻撃を仕掛けるのみ。

思い出の一枚

Rバーナード・ワイズマン

GCB稼動初期、この頃は同軍対戦が実装されておらず、連邦vsジオンの組み合わせで対戦が成立していた。連邦とジオンの特徴が顕著で、連邦はビーム兵器による高火力＋長距離攻撃レンジと固定武装を持つ機体が多く、ジオンは格闘主体で攻撃レンジが短く、低コストでクセの強い機体が多かった。その連邦の長所を生かしたのが流行デッキの下駄＋ロングレンジ＋カウントダウンデッキである。ビーム兵器による超遠距離攻撃で相手を一方的に攻撃。さらにカウントダウン効果で一度攻撃すると、その後は攻撃せずともHPが減り続ける。コスト60のCコアブースターは伏兵の効果で、主役級のゲルググなどを一撃で撃墜するエースに生まれ変わる。そんな連邦の遠距離戦法への対応策がゲルググクローンデッキだ。シールドを二枚持ち、防御を固め、シールドが割れたらすぐに修理。攻撃は近距離戦のみ。ゲルググが両手にシールドを持つと、何か羽が生えた虫に見えなくもないが、なりふり構わない姿にはジオン兵のひたむきさを感じてしまう。そうでもしなければ試合が30秒くらいで決着する事もあったので、そこまで必死にならざるを得なかったというのも実情の一つだが……。そんな過酷な環境を得て、システムに調整が入り、平穏が訪れた。アニメのシーンを再現したりと自由な風潮を経て、激動の0083へと移行していくことになる。

2007年3月 機動戦士GCB0083稼動開始

流行デッキ紹介

強行軍の効果で戦力ゲージを自発的に減らすことで、特殊能力を強制

ザビを絡めたコンボが強力で、そこからの派生は豊富。

エンジニア（教育型コンピューターと同性能）を絡めたコンボデッキ。回避率の上昇が著しく、マシンガンを全回避することも珍しくない。

思い出の一枚

UCイフリート

ついに始まった全国オンライン対戦。店内対戦で経験を積み、そこそこの自信を得た俺を待っていたのは、インパクト絶大な強プレイヤーたちだった。孤軍クリスデッキは能力が発動すると、ガード崩しでも70程度のダメージしか通らなくなる。強行軍デッキは格闘デッキを中心にバリエーションが多く、援護射撃を絡めると、400ダメージの援護射撃が一回の戦闘で3～4回飛んでくるので、シールドなどで装備を固めていても、初撃で撃墜される。シールドは意味がないと割り切り、武器二つというデッキで挑んだが惨敗。インパクトは充分に与えたと自分を慰めた（笑）。その後、強行軍格闘デッキに対抗し、超回避デッキが流行。回避能力が飛躍的にアップし、射撃能力MAXのパイロットが放つマシンガン10発（普通なら平均9ヒットはする）をあっさり避けてみせた。このデッキの流行を最後に次のバージョンへと移行する。このころから流行を意識するようになったが、自分で使うことはなかった。人と同じことをするのに抵抗があったし、流行デッキへの新しい対抗策を考えるのが面白かったからだ。当時の流行デッキには負けてばかりで悔しかったが、そのデッキもほかのデッキへの対抗策として生まれ、そこにプレイヤーの苦労や工夫の試行錯誤などが詰まっていると思うと自分の未熟さから負けたと納得できて、オリジナルデッキを作る意欲となった。

2007年10月 GCB0083両雄激突稼動開始

流行デッキ紹介

被撃墜+援護射撃デッキ

ック＋伏兵＋チェーンマインというのが一般的だった。

のリスクが低いのが特徴。RアレックスやUCガンダム試作1号機など

る。格闘攻撃に特化したデッキが優遇されていた前バージョンに比べ

思い出の一枚

Rエルメス

前バージョンで強行軍＋イフリート＋シールド二枚の格闘デッキが猛威を振るった経緯から、シールド二枚装備時に機動力低下のペナルティが科された。そこから射撃を強化したバランスデッキが台頭してくるようになる。各攻撃のロック速度、攻撃力、防御力といった調整が入った影響も大きい。地上ではアレックスなどのガンダム系ユニットが目立つようになるが、一方、宇宙の情勢にも変化が現れた。ビームバリアを標準装備したRデンドロビウムなどの参入がビーム兵器主体のサイコミュ機体の存続に大きな影響を与えた。もはや絶滅危惧種になる一歩手前まで追い込まれたサイコミュ機。中でも、とりわけ不利ともいえるエルメス（ビーム攻撃しかできないサイコミュ機）×３機で対抗するプレイヤーの出現には心を打たれた。カード追加で新たなデッキが台頭してくると、古いデッキは使い物にならないのが一般的。しかし、そういったデッキにも不利を覆す可能性が残されているのがGCBの長所で、それを見つけるのが醍醐味だ。このエルメス×3機の登場は当時、デンドロビウムに一方的にやられた自分に勇気を与えてくれた。しかし、そのエルメス×3機と対戦して、近づけずに一方的にやられた自分もいる。新カードに負けずに、これからも一緒に頑張ろう！　とは、悔しくて言えなかった（笑）。もっとうまくなりたいと思わされる出来事だった。

2008年4月 GCB0083 ver2.02、ver2.10

流行デッキ紹介

アムロ+ハロデッキ

W哀戦士デッキ

Rブライト・ノアの援護射撃なども絡みやすい。連邦らしい強デッキ。

HPが減るとEXAMシステムリミッター解除が発動するBD2、そこにRア

思い出の一枚

Cガンタンク

そして、GCBプレイヤーならだれもが知るアムロ＋ハロデッキ時代へ突入する。前バージョンは射撃が強いというイメージだが、突出した強デッキや、特徴的なデッキは少なかっただけに、このデッキのインパクトは絶大だった。当時、一から始めて、将軍まで一気に上り詰めたプレイヤーがいた事からも、その強さが伺える。その経緯もあり、次の最終バージョンアップでは突出したデッキは登場してこないが、それまで身を潜めていたW哀戦士やダブルBD2デッキが台頭してくるようになる。相手のデッキに強力なユニットがいる場合、母艦を落とし補給源を断つ戦略が有効だと定着してきていた事から、HPの高い母艦を素早く倒すために高火力を生み出すユニットに人気が集まる。さらに攻撃ターンを取るためにロック速度を速め、ラストシューティングで被撃墜時に相手を道連れにするなど戦術面の隙も無くなってきていた。その要素を併せ持つのが、上記の二つのデッキである。この二つを主軸とした連邦vsジオンの構図は現在も続いているが、昨今では、Cフィリップ・フューズとUCマチルダ・アジャンコンビによる超回復デッキも生まれた。このデッキも発展途上で、派生する可能性が高い。このほかにも完成度は低いが、可能性にあふれたデッキが芽を出してきている。残された時間はわずかだが、どこまで発展していくか楽しみである。

GCB二大人気カード

C ジュダック

パイロット能力はトップクラス!?
GCB屈指の働き者スパイ

「黒豆」の愛称でプレイヤーから親しまれた。コストの低さから伏兵との相性が良く、彼にかかればMSはもちろん、飛行機、戦車だって朝飯前。しかし、コストが低いというのが条件で、コストの高い機体はあまり得意ではなかったようだ。中にはデンドロに乗せるプレイヤーも見かけたが、活躍ぶりはコスト相応のもので、かなりシュールだった……。GCBにおいてはアムロやシャアといった主役キャラにも負けない人気の高さを見せつけたが、こういった脇役キャラにもスポットが当たるのもGCBならではだろう。

「抱っこしてくれたら、力を貸すよ!」
お膝の上の頼れる相棒

R ハロ

ガンダムシリーズを通じて幅広く作品に登場する人気マスコットロボット。もちろんGCBにおいても人気が高い。「高性能マスコットロボット」という能力名で、ロックオン速度が上昇することから、多くのプレイヤーがこぞって使いたがった。主にサブパイロットとして使うのが有効だったが、そのつるっと丸いフォルムから、コックピット内ではメインパイロットが抱きかかえて操縦している様子が思い浮かばれる。転じて、「よし、○○にハロ抱っこさせよう」といった言い回しが流行したが、その意味は「メインパイロット＝○○、サブパイロット＝ハロ」となる。とてもかわいい。

GCB用語　シャドウビルダー：　家や職場の机の上で、実戦をイメージしながらカード操作の練習をすること。実戦では主に画面を見ているので、盤面上のカードの動きを把握するのに非常に有効。しかし、時間やお金がないといった事情から、ゲーセンに行けないプレイヤーの慰めという実情もある（主に自分のことなんだが）。

改良型ECMグレネード

[illegible]

[illegible]ECM[illegible]時間が4秒と延び、爆発半径が22mと小さくなった。投てきから爆発までの時間は1秒。プラントに投げる場合は、[illegible]といい。プラントの半径は約20mなので、爆風範囲の22mにちょうど収まる。ちなみに視界妨害の色は紫色だ。

◆改良型ECMグレネード性能表

武器名	パラメータ					
	効果	攻撃属性	重量	効果時間	所持数	爆発半径
改良型ECMグレネード	視界妨害		170	4秒	3	半径22m

武器名	取得条件							
	GP	必要素材					報酬	
改良型ECMグレネード	750	ニュート肝	10	ニュート集積体	2	カロラチップ 2	戦友章	20

炸薬狙撃銃・絶火

[illegible]

[illegible]抜けた威力を誇る。これはすべての狙撃銃と比べた場合でも優秀で、最大タメのブレイザーアグニ(9,000)に次ぐ威力とな[illegible]A＋の頭装備でも大破するくらいだ。ただし、リロード時間が非常に長い、装弾数が9発で少ない、といった弱点を持つ。

◆炸薬狙撃銃・絶火性能表

武器名	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	爆発半径
炸薬狙撃銃・絶火	単射	爆発	370	7200	1発×9	5.0倍	半径10m

武器名	取得条件								
	GP	必要素材						報酬	
炸薬狙撃銃・絶火	750	[illegible]	3	銀片	15	メタモチップ	3	プラントカード・銀	10

メダルでSFCコラボ武器やキャラクターアイテムを手に入れよう!

キャンペーンで逃した人もメダルでGETだ!

5月17日～5月27日に行なわれた『シャイニングフォースクロス エリュシオン』とのコラボ企画。SFCをプレイすることでコラボ武器が獲得できたのだが、これを逃した人でも、BB.NETでメダル交換可能になるぞ。武器やキャラクターアイテムはカッコイイものやかわいいものなど、遊び心満載だ。気に入ったものがあれば、交換して見た目を楽しんでみよう。

サンプルアセン紹介

CCC重火アセン

[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXガトリングガン	チャージカノンC	改良型ECMグレネード	バリアユニットβ

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ネレイド45	2.2	550	C
胴体	ヘヴィガードⅢ型	1.9	1,550	A＋
腕部	迅牙・甲	1.1	850	C
脚部	迅牙・真	1.8	1,080	C＋

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
C	C	C＋
ブースター	SP供給率	エリア移動
B	D＋	E
反動吸収	リロード	武器変更
C	B－	C＋
歩行	ダッシュ	重量耐性
E＋	C＋	B－(5,600)

チップの種類とチップコスト ・高速充填(2)・重量耐性Ⅱ(3)・しゃかみⅡ(2)

※( )内はチップコスト

迷彩タックルアセン

[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
炸薬狙撃銃・連式	ジャンプマインS	セントリーガンLZ	光学迷彩・試作型

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ロージー LM	2.2	830	A＋
胴体	ロージー R＋	1.7	1,580	A＋
腕部	ロージー LM	1.8	980	A
脚部	ロージー LM	2.3	1,230	A＋

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
D－	D	C＋
ブースター	SP供給率	エリア移動
D	B＋	D
反動吸収	リロード	武器変更
D	E	A＋(6,650)
歩行	ダッシュ	重量耐性
D	D	A(6,350)

チップの種類とチップコスト ・タックルⅡ(2)・転倒耐性(1)・セントボーナス強化(1)・対爆発防御Ⅱ(2)・対実弾防御Ⅱ(2)

※( )内はチップコスト

ステージが進むことで難度も上がり、「弾幕シュー」の本領発揮ともなるステージ3～4。エクステンドと1UPで残機を確保し、コンボを継続した状態でのノーミスクリアを目指すべし!?

怒首領蜂 最大往生
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロール型シューティング
■操作方法：レバー+3ボタン
■発 売 日：2012年4月20日(稼働中)
■使用基板：CV1000

Text:伊勢猫

自機狙い弾を意識した切り返しパターンを構築せよ!

STAGE-03 水源地エリア「豊富な生命の源」

「敵弾を撃たれる前の速攻破壊」が難しくなるステージ3。常に小型戦闘機や戦車などの自機狙い弾を注意して、大きく左右へ切り返す動きをパターン化しよう!

Area Ⅰ：速攻での破壊は無理?

スタート直後の小型ヘリ・華掃&警備艇・奏[illegible]に対しては、[illegible]大きく切り返してショットで一掃。ビル手前の1を回収後～連続で出現する空間跳躍戦闘機・漂掃×3機をレーザー撃ち込みで撃破する。[illegible]の際、自機狙いの5WAYを撃たれてしまうが、レーザーを維持したまま横移動すれば、ちょうど5WAYのすき間へと入っていける。

Area Ⅱ：ザコの撃ち漏らし厳禁!

橋の手前に設置された大型固定砲台・主顎×2門は、自機狙いの高速連射弾を撃つため、少し角度をズラしての敵弾誘導&レーザー撃ち込みが基本。続く漂掃×2機を右方向へ移動しながらレーザーで破壊し、ショットに切り替えて[illegible]戦車群を一掃～2を回収して[illegible]×3機を[illegible]レーザー撃ち込みで破壊していくこと。

2回収時に画面左端の戦車群を撃ち漏らさず破壊。3は橋を抜ける前に回収すればOK。

Area Ⅲ：こまめな切り替えが重要

中ボス前の水路エリアは、低速の全方位弾[illegible]基本的な流れとしては、流鳴と漂掃を出現順にレーザーで破壊しつつ、合間に出てくるザコ群をショットで一掃していけばOK。ミスしやすい流鳴×2基が絡むポイントは、2隻目の流鳴へレーザー撃ち込み～華掃編隊をショットで一掃～全方位弾を前に抜けて賛顎へ張り付けばいい。

破壊～そのまま左側へ移動して賛顎へ向かう。

ハイパーでコンボ継続を狙え!

AREA BOSS 彩音(さいおん)

ボス得点 3,000,000Pts.

ボス並みの耐久力に加え、複数の砲台から複合弾幕で自機を迎撃してくるステージ3の中ボス・彩音。第一形態の攻撃パターンは3種類あって、高速の自機狙い砲台×4+低速の自機狙い赤弾+全方位旋回3連青弾×2の複合弾幕(艦首にも自機狙い砲台×1アリ)からスタート。この弾幕を難しくしているのは、弾速が違う自機狙い砲台(10万+8万Pts.)の高速弾。コレを破壊することで、格段に第一形態が楽になる。第二形態の高速全方位赤弾+自機狙い扇状青弾+低速の自機狙い赤弾(パーツ破壊で変化)は、ビル破壊などの弾消しが有効。ここではハイパー2回を使用した、コンボ継続パターンを詳しく解説しおこう。

安全確実に抜けるなら開幕ハイパー→ボムが大安定!? 砲台群を一掃できる。

AREA BOSS 1：ビル破壊1回目～ハイパー1回目

攻撃が始まった段階で、右端の[illegible]をビルごと破壊して弾消し、仕切り直しつつ、自機狙いの砲台群をレーザーで狙い撃ち～右方向へ自機狙い弾を回避&停車中の戦車群を破壊し、左方向へと切り返す。この際、ボスが左側へ移動するのに合わせ、自機狙い弾を引き付けて少しずつ移動～移動中の戦車群を目安に1回目のハイパーを発動する。

このタイミングで発動しておけば、次のビル破壊時でハイパー終了～高速リチャージ(後述)ができる。

AREA BOSS 2：撃ち込み調整～レーザー撃ち込み

自機狙いの砲台を破壊すれば、回避は難しくない。さらにショットを撃てば処理落ちも掛かるぞ!

ハイパー発動時の弾消しで仕切り直して、自機狙い砲台×4基の破壊が理想的な展開。とはいえ、ある程度まで撃ち込んだ状態なら移動中の戦車群をショットで破壊するついでに破壊可能。ボス本体にダメージを与え過ぎないよう、少し早めにレーザー撃ち込みを切り上げること。戦車群を抜けた段階で、ボス本体へ再度レーザーを撃ち込んでいく。

■ステージ3に出現する敵一覧 (得点は「砲身の素点」+「土台の素点」)

敵機名称	種別	得点
奏栄(そうえい)	ザコ	260+480Pts.
流鳴(りゅうめい)	大型	3,450+10,590Pts.
妓顎(ぎがく)	ザコ	160+290Pts.
礎顎(そがく)	ザコ	360+840Pts.

Area Ⅳ：弾消しを有効活用

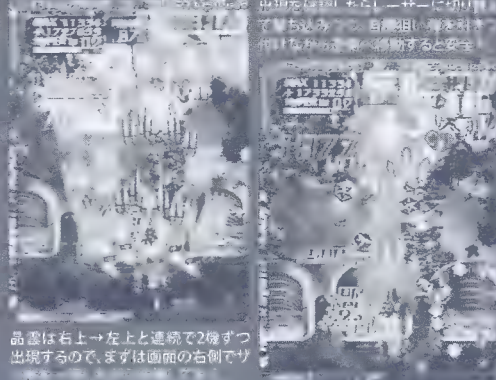
中ボスの撃破後は、主顎～ボムキャリヤー・洸雲と順番に破壊してボムアイテムを回収する。続いて右上から戦車群＋左→中央と大型戦闘機・晶雲×2機が出現。ここは戦車群をショットで一掃して、晶雲が見えたらレーザーに切り替えて破壊しよう。後は正面のゲート脇に出現する固定砲台・衆顎～右側のビル破壊とつなげ、弾消し中に左端まで切り返していく。

Area Ⅴ：敵弾誘導と切り返し

ゲート上の主顎を破壊した後は、右方向へ切り返して3機目の晶雲をレーザー撃ち込みで破壊。この際、左上に出現した大型戦車・恋顎×2台が低速3WAYを撃つので、左方向へ避けながら破壊～右正面ゲートの戦車群に注意して、レーザーのまま切り返し～戦車群＆主顎を一掃する。5の直前で左→右と漂掃×2機を破壊～ビル破壊で弾消ししてサコ群を一掃する。

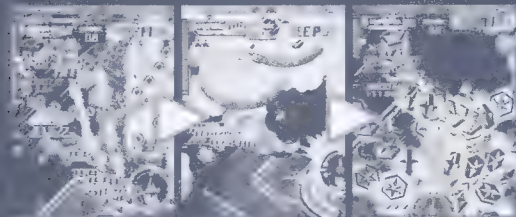
Area Ⅵ：2機1セットが基本

ボス前となる貯水池エリアは、サコ群＋晶雲×4機のラッシュ地帯。池前の横並びに配置された恋顎×3台の破壊後は、画面全域に華掃編隊が飛来するので要注意！ ここは水辺に沿って下りてくる流鳴艦隊をショットで一掃しつつ、右上→左上と2機1セットで出現する晶雲に合わせて、一瞬だけレーザーへ切り替えるのが安全確実だ。この際、晶雲の正面で

晶雲は右上→左上と連続で2機ずつ出現するので、まずは画面の右側でザ

AREA BOSS 3：ビル破壊2回目～リチャージ～ハイパー2回目

艦橋と艦首砲台の自機狙い弾を細かく左右へ切り返し、レーザー撃ち込みでコンボを継続。後は艦首ランチャーの全方位弾を待って、そのまま画面右端へ移動～賛顎×2基→ビル本体を破壊すればいい。ハイパー終わり際に弾消しが成功すれば、アイテム（大）が大量出現。まとめて回収して、

弾速が速い全方位の赤弾を目安に画面右端まで一気に移動すれば、コンボが切れづらい。ただし、勢いあまって艦載の旋回弾などへ突っ込まないように。

AREA BOSS 4：撃ち込み調整～ビル破壊3回目～中ボス撃破（リチャージ）

1回目のハイパーレベルによるが、この時点で中ボスは第二形態へ移行する寸前になっている。ここで形態変化させてしまうと、厄介なので右側から出現した流鳴船団をショットで撃ってダメージ調整＆コンボ継続。GPSメーターに注意しながら4の辺りで形態変化＆弾消し～賛顎×2基→ビル本体で再度の弾消し。少しだけ第二形態を耐えれば、中ボス撃破となる。

賛顎の本体破壊時（2個目の砲身→本体）に弾消し効果アリ。コレを活用することが、ステージ3攻略の鍵を握っている。

敵機名称	種別	得点
恋顎（れんかく）	通常	330+1,570Pts.
衆顎（しゅがく）	通常	180+180Pts.
主顎（しゅがく）	通常	5,370Pts.
華掃（かそう）	ザコ	240Pts.

効率的な移動を意識してリスクを減らして攻める！

STAGE-03 BOSS

ボス得点	15,000,000Pts.

第一形態：オーラ撃ちで速攻撃破

第一形態は回避しやすい攻撃パターンが多く、何度か練習すればオーラ撃ちでパターン④までに第二形態へ移行させられる。パターン①であれば、スタート直後と終了間際にボス本体へ張り付き可能。そのままオーラ撃ちを継続しつつ、パターン②の炸裂弾を上下移動で回避～パターン③は体当たりされない位置で動かなければいい。ただし、1発目を自機側へ撃たれると、至近距離で炸裂するので要注意！

中央の砲台が自機側を向いた場合は、画面左端へ移動してやり過ごすのが安全確実だ。

パターン②は少しボスから離れておき、炸裂弾を前方移動で避けるといい。体当たりしないよう気を付けよう。

パターン③になった瞬間、ボスが上方向へ移動。ここで形態変化できない場合、最後に下方向へ動くので注意！

正面のオーラ撃ちは無意味！？

[illegible]

[illegible]

第二形態：ビットを逃さず破壊！

第二形態のパターン⑤でも形態変化の直後に[illegible]こと。基本方針としてはビットを可能な限り破壊することで、これを意識するだけでも回避が楽になるハズだ。左右砲台からの攻撃については、扇状弾と旋回弾が交互に繰り返されるので、発射タイミングを覚えること。また、左右砲台のいずれかが画面外に出ている場合、ステージ1のボス同様に片側の扇状弾が消える。逆に左右の砲台が画面上に見えている場合は、両側から扇状弾が飛んで来るので十分に警戒しておくこと。

画面端へ逃げていくビットは無視してOK。それ以外を可能な限り、レーザー撃ち込みで破壊するのが基本だ。

最終形態：ハイパーいらずの安地

攻撃パターンのカコミでも解説したが、最終形態の安全地帯に活用すればハイパーやボムを温存しておける。具体的な安全地帯へ逃げ込むコツとしては、やはり第二形態の形態変化を見逃さないことが最重要。後は形態変化時のアイテムを自動回収しつつ、ショットに切り替えて素早く移動するだけでいい。とはいえ、タイプCだと移動速度が極端に遅いため、万全を期すならボスの耐久力ゲージをチェック！　形態変化する直前にボス本体へ少しでも接近しておけば、その分だけ余裕を持って安全地帯に移動できる。

形態変化のタイミングさえ分かれば決して難しくない。焦ってボス本体に体当たりしないように注意すること。

STAGE-03 BOSS　攻撃バリエーション

パターン①：扇状弾→連射弾×n

[illegible]方向の扇状弾→自機狙い連射弾×2発のコンビネーション弾幕。1セット毎に弾数こそ増えるが、どちらも自機座標を狙った弾道だ。このため、同じ方向へ少しずつ移動するだけで、簡単に回避できるぞ！

パターン②：炸裂弾（奇数）×3発

斜め方向へ向かって発射される炸裂弾で、自機座標に合わせて奇数分裂するタイプ。1発目をどちらへ撃つかランダムだが、炸裂地点から垂直方向に少しだけ軸をズラすだけで問題無く回避できる。

パターン③：炸裂弾（偶数）×4発

2セット目の炸裂弾は、自機座標に合わせて偶数分裂するタイプ。このため、至近距離で炸裂しなければ、止まっているだけで回避可能。1発毎に飛距離が伸びるので、自機の位置取りには注意しよう。

パターン④：ワインダー混成弾

3WAYの波状赤弾＋自機狙い連射青弾＋交差軌道の低速青弾といった厄介な混成弾幕。完全パターン化しての回避も可能とはいえ、それよりパターン①～④でオーラ撃ちの練習をした方が簡単だ。

パターン⑤：ビット＋扇状弾→旋回弾

破壊可能ビット＋左右砲台から扇状青弾→旋回青弾のコンビネーション。破壊時に低速3WAYを撃つビットがランダム軌道なため、アドリブが要求される。弾速の速い青弾を見落とさないことが重要だ。

パターン⑥：全方位バラまき弾幕

最終形態の攻撃パターンで、時間経過により[illegible]度が高くなっていく。正攻法の場合はレーザー撃ち込み→ハイパー orボム必須となってしまうが、ハイパーいらずの安全地帯（カコミ参照）が存在している。

最終形態の安全地帯

ちまたでも話題となった最終形態の安全地帯は、画面最上段でボス本体と弾幕のすき間をキープし続ければOK。帯状の発光部位が座標合わせの目安となっており、自機の中心軸を発光部の左端に合わせ続ければオーラ撃ちで安全確実に撃破していける。

形態変化のタイミングさえ見逃さなければ、即座に実戦投入できる安全地帯。練習するだけの価値は十分にあるぞ！

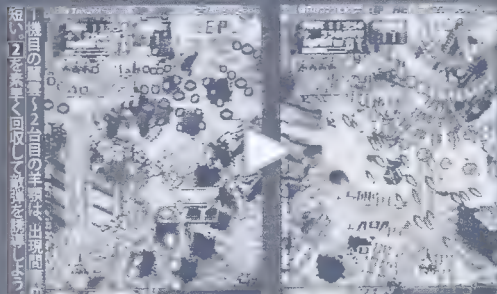
敵機名称	種別	得点
漂掃（ひょうそう）	通常	3,310Pts.
晶雲（しょううん）	大型	26,980Pts.
賛顎（さんかく）	通常	4,520Pts.
洸雲（こううん）	通常	1,000Pts.

ショット主体で敵機を破壊して中心部を目指せ！

STAGE-04 郊外エリア～地下通路～中心部へ「バックヤード」

敵機の攻撃も激しさを増し、プレイヤーを潰しにかかるステージ4。敵機の出現パターンを覚え、いかに安全を確保するかが課題。ワイドショットの特性を生かして、高速ザコ編隊を一掃せよ！

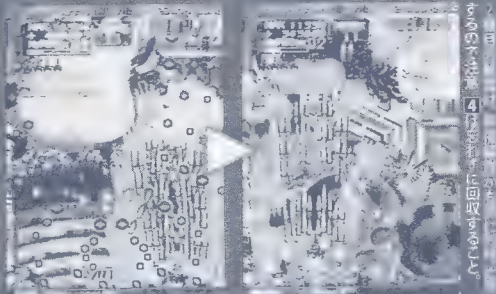
Area Ⅰ：ラッシュ地帯はハイパー安定

スタート直後の雅掃編隊&戦車群は、画面右端から左端に移動して敵弾を誘導してショットで一掃する。続いて左端→中央→右端→[illegible]→左前と、中型戦闘機・雅掃×5機が出現。ステージ1と違って[illegible]×2を撃ってくるため、[illegible]が遅れると進路を塞がれやすい。1を回収後は、2セット目の雅掃×5機→大型戦車・羊頭と連動して出現するので、5機目の雅掃は無視してOK。無理して画面端まで撃ちに行くよりも、画面外に出して敵弾を封じた方が安全確実だ。

1機目の麗雲～2台目の羊頭は、出現間[illegible]短い。2を素早く回収して敵弾を誘導しよう。

[illegible]ショットで破壊だ。

Area Ⅱ：中央へ引き付け弾幕を抜けろ！

高速移動する小型戦闘機・奏天編隊が、右上→左上→右上と出現するので、撃ち漏らさ無いようにショットで一掃。続けて画面上から出現する大型戦闘機・麗雲の連射弾幕は、画面中央で引きつけて出現方向へ回避～レーザー撃ち込みで破壊しつつ、逆方向へショットで切り返すと安全に抜けられる。2の回収直後、右上の高台に2台目の羊頭＋奏天編隊が同時に出現。ここはショット移動で羊頭に接近しておき、奏天編隊の敵弾を下がりながら避けるのがオススメだ。

[illegible]するので注意。4[illegible]に回収すること。

Area Ⅲ：蜂アイテムを見逃さず回収

3セット目の雅掃×3機～奏天編隊の飛来後、2機目の麗雲が画面右上から出現。1機目と同じ要領で連射弾幕を引き付けるか、敵機配置の関係で切り返さず右側へ抜けた方が比較的安全となる。4セット目の雅掃×4機を抜けると、ボス前の奏天ラッシュ地帯へ突入。ここはタイプCの特徴であるワイドショットを最大限に生かし、画面全体を使って切り返しを繰り返せば問題無し。背景のシャッターが開くタイミングで、敵機の出現位置が下がり始めるので注意しよう。

1UP アイテムをゲットせよ！

AREA BOSS 震顎（しんがく）

ボス得点 4,000,000Pts.

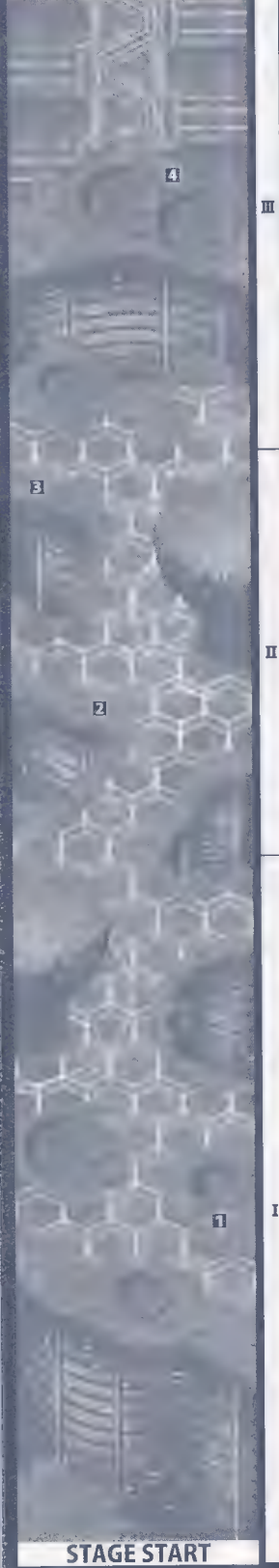
ステージ4の中ボス・震顎は、ボムを使わずに撃破することで1UPアイテムが出現する。とはいえ、初見だと避けづらい弾幕のオンパレードなのだが、ハイパーとオーラ撃ちを併用すれば最低限の弾避けで済む。具体的な攻略パターンとしては、まず出現直後の交差旋回弾＋全方位弾を自力で見て回避する。次のバラ蒔き弾＋垂直連射弾に対しては、1セット目を引き付けてからハイパー発動で、ランダム性の高いバラまき弾をやり過ごしていく。後は小型ビット→大型ビットの弾幕だけなので、ボス本体に密着してオーラ撃ちするだけでOK。何度か練習すれば、これで安定して速攻撃破できるようになるハズだ。

厄介な小型ビットはボス正面から座標をズラし、少しずつ左右に移動して[illegible]。

中ボス直前の奏天ラッシュは、背景のシャッターを目安に切り返す。具体的には開き始めに画面端まで移動し、後は反対側に向かって少しずつ移動しながら敵弾を引き付ければいい。

オーラ撃ちの時間を調整すれば、中ボスの攻撃時にリチャージも狙える。中ボス後はザコ編隊＋雅掃のラッシュが続くので、気を抜かずに後半エリアのシャッターを目指して進もう。

■ステージ4に出現する敵一覧

敵機名称	種別	得点
妓顎（ぎがく）	ザコ	160+290Pts.
礎顎（そがく）	ザコ	360+840Pts.
恋顎（れんかく）	通常	330+1,570Pts.
羊顎（ようかく）	大型	2,780+12,430Pts.

Area Ⅳ：撃ち漏らしで安全を確保？

ステージ後半のスタート地点では、ゲートへレーザーを撃ち込むことでコンボを継続可能。ザコ群の直後に雅掃×6機＋象顎が出現するため、左端のゲートに撃ち込み～右端まで移動してザコ群をショットで一掃～左方向へ切り返して雅掃×2機→大型戦車・象顎をレーザー破壊する。後は象顎の連射3WAYに注意しながら切り返して、残った雅掃×4機を破壊。安全を優先するのであれば、撃ちに行かなくてもOK。自機狙い弾を避けつつ、左側から出現する奏天編隊に備えること。

Area Ⅴ：ハイパー発動で切り返し

続く2セット目の雅掃×6機は、5を回収しながら1セット目と同じ要領で右端から出現順に迎撃。画面左端まで到達したら、大型固定砲台・爽顎が撃った敵弾を確認してハイパー発動する。[illegible]ちなみに2基目の爽顎については、ハイパー時のショットだけで速攻破壊が可能。画面全域に飛来する華掃編隊の自機狙い弾に注意して、正面で弾避けしていれば問題無く破壊できる。

Area Ⅵ：高速ザコの迎撃を最優先

2基目の爽顎を破壊後は、画面右側から垂直に往復する奏天編隊が大量に出現。基本的に画面端へ張り付いて迎撃すれば敵弾を撃たれないが、逆側から出現した大型戦闘機・麗雲に釣られて撃ちに行くとハマってしまう。出現直後の麗雲は後回しにして問題無いので、しっかりと奏天編隊を撃ち切ることを最優先。その後で自機狙い弾～扇状弾×2を回避しつつ、レーザー撃ち込みで破壊していけばOK。この順番であればザコ群が絡[illegible]無いため、麗雲の弾幕を落ち着いて回避していこう。

Area Ⅶ：羊顎はオーラ撃ちで速攻破壊！

麗雲を破壊した後は、6&7を回収しながら画面右上へと移動。[illegible]3WAYを撃たれる前に速攻破壊する。この時点で左側の画面外に奏天編隊が出現しているので、ショットを撃ちながら後方へ下がって自機狙い弾を誘導。そのまま[illegible]

Area Ⅷ：自機狙い弾を避けるコツ

続いて出現する2機目の麗雲に関しては、1機目と同じ要領で破壊していけば問題無し。また、[illegible]8が[illegible]されているので、麗雲を破壊したら素早く回収すること。[illegible]形エリアを抜けてボス前のラッシュ地帯に入ると、画面全域へと奏天編隊が大量に出現。[illegible]ので注意！ 自機狙い弾で移動範囲が限られている場合などは、無理に雅掃×4機を全滅させる必要は無いぞ!!

2機目の麗雲へレーザーを撃ち込む際、8を出現させておくのがオススメ。ラッシュが始まる前に回収しよう。

画面端で自機を前方へと移動させて、逃げ道を確保するのが基本。こうすれ[illegible]

敵機名称	種別	得点
象顎（しょうかく）	大型	3,320+16,610Pts.
衆顎（しゅかく）	通常	180+180Pts.
爽顎（そうかく）	通常	6,950Pts.
華掃（かそう）	ザコ	240Pts.

ここまで来たらボムを惜しまず使え！

STAGE-04 BOSS 晴龍（せいりゅう）

ボス得点 20,000,000Pts.

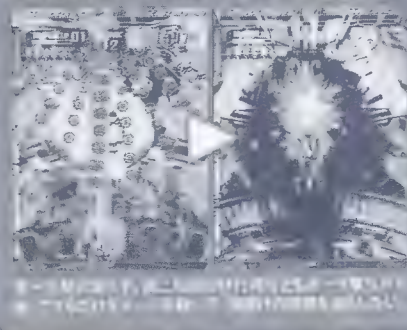
第一形態：決め撃ちボムで安全に

これまで以上に厳しい弾幕が多く、耐久力も高い第一形態。現実的な路線で考えてもボム×1発は必要経費なので、決め撃ちボム＋オーラ撃ちを苦手な場所で使うこと。ボム未使用でオーラ撃ちが狙えるポイントは、攻撃パターンの切り替え中とパターン④となっている。

パターン④のオーラ撃ちに関しては、自機狙い弾のみとなるため、密着状態であっても同じ回避パターンが通用する。とはいえ、意外とボス本体が動き回るので、必要以上に接近すると体当たりしかねないので気を付けておこう。

[illegible]ダメージが足りないた[illegible]が厳しい。ここまで来た[illegible]

パターン④ならオーラ撃ちを継続した状態で回避可能。切り返しをパターン化すれば、一気にダメージを稼げる。

第二形態：ショット移動で要練習

第二形態に移行した直後は、オーラ撃ちを狙うチャンス！　ボス本体の変形を撃ち込み時間の目安として、パターン⑥が始まる前に画面最下段へ待避していこう。パターン⑥に関しては特に問題無いと思うが、厄介なのが3種類の敵弾が交ざったパターン⑦。確実性を重視するのであれば、ここもボム×1発で抜けた方が無難だ。ボム無しで抜ける場合は、やはりタイプCだと移動速度の遅さが難点。とりあえずはコンボが切れてもいいので、ショット移動を主体に避け[illegible]

ランクに応じて弾速もアップするので要注意！　最終的にはショット移動を[illegible]

オーラ撃ちで形態を飛ばせ!!

[illegible]

[illegible]

最終形態：位置取りにご用心？

正攻法だと難しい最終形態だが、ステージ3ボス同様に安全地帯が存在する。具体的なやり方は至って簡単で、ボス正面に張り付いた状態でオーラ撃ちし続けるだけでOK。ハイパー＆ボムを温存して、簡単に最終形態を撃破していける。

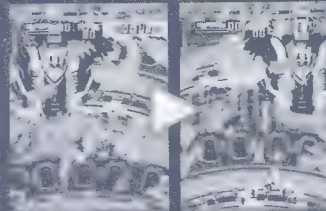
ただし、ある程度までビットに接近した状態で無いと、内側に自機狙い弾が飛んでくるので要注意！　ビットにギリギリまで接近する必要こそ無いが、保険の意味でも1セット毎に逆側へ移動した方が安全確実。自機狙い弾の発射タイミングを覚えて、テンポよく移動を繰り返そう。

ビットに張付けした状態だと、なぜか自機狙い弾が外側へ。これさえ覚えてしまえば、ハイパーも回復できるぞ!

STAGE-04 BOSS　攻撃バリエーション

パターン①：波状3WAY弾×4

扇状3WAY赤弾×2＋波状3WAY青弾の混成弾幕。左右対称で弾速が遅く回避しやすそうだが、コレといった対処法も無いのが事実。確実に避ける自信が無ければ、ボスを使ってやり過ごそう。

パターン②：自機狙い扇状弾×10

左右砲台から交互に自機座標を狙って撃つ扇状弾。3発→3発→4発のように数発を1セットと考え、ショット移動を織り交ぜながら切り返すのが基本。後半になるほど弾数が増えるので要注意！

パターン③：波状連射弾＋扇状弾

自機座標を起点とした波状連射赤弾＋扇状青弾の混成弾幕。基本方針としては、扇状青弾のすき間に入って波状連射赤弾を回避する。弾速が速いので、ショット移動の際に敵弾へ突っ込まないこと。

パターン④：連射弾→5WAY×2

自機座標を狙った連射青弾→5WAY連射赤弾のコンビネーション。段階的に弾数が増えるので、1セット目と2セット目のみ切り返し、3～4セット目は一塊と考えて、少しずつ移動して回避しよう。

パターン⑤：4WAY×2→扇状弾

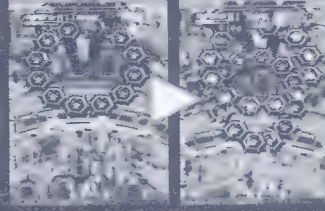
高速4WAY青弾×2→2列扇状赤弾のコンビネーション。時間経過で発射間隔が短くなるため、長期戦だとミスしやすい。①～④の苦手な弾幕で[illegible]

パターン⑥：3WAY×2＋扇状弾

左右パーツ砲台からの自機狙い3WAY連射赤弾＋低速扇状青弾の混成弾幕。左右どちらから撃ち始めるかランダムで、中央で待機～撃ち始めた方向へ少しずつ移動し続ければ簡単に回避できるぞ!

パターン⑦：高速弾＆扇状混成弾幕

高速旋回青弾→自機狙い扇状青弾＋低速扇状赤弾→高速旋回青弾＋低速扇状赤弾のコンビネーション弾幕。2番目の自機狙い扇状弾は、時間差の1セット目をまとめて避け、2セット目で切り返そう。

パターン⑧：破壊可能ビット攻撃

12個1セットの破壊可能ビットを射出～自機に体当たりさせるビット攻撃。正攻法だとハイパーorボム必須だが、実はビットの内側が安全地帯。自機狙いの低速弾も外側へ[illegible]することが可能だ。

敵機名称	種別	得点
奏天（そうてん）	ザコ	240Pts.
雅掃（がそう）	通常	1,220Pts.
光掃（こうそう）	大型	6,770Pts.
麗雲（れいうん）	大型	11,580Pts.

三人の"エバンジェリスト"(伝道者)が熱血トーク!

『KOF XIII CLIMAX』プレイヤーズサミット

今月は本誌でもおなじみ、『KOF』シーンをけん引する三人のプレイヤーによる座談会をお届けしよう。プロゲーマー、コミュニティーの中心人物、KOF超好き声優と立場は違うが、『KOF XIII CLIMAX』を愛する心はだれよりも強い。集い、ゲームの魅力を語る!

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：1レバー＋4ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

ときど
数多くの対戦格闘ゲームに果敢に参戦を続けるプロゲーマー。五月開催の海外イベントでは『KOF XIII』準優勝。

づね
KOFコミュニティー[illegible]による全国イベントの主催や、ストリーム配信など積極的に活動。

市来光弘
職業、声優。業界一「KOF」を愛する[illegible]。実力もかなりの腕前。闘劇'10『KOF XIII』では店舗予選を通過したことも。

「凱旋稼働」から1カ月が経過した『KOF XIII CLIMAX』。昨年12月に発売された家庭用版と同等の調整で大きく進化した本作をプレイヤーはどう見ているのか。また、アーケードに帰ってきた『KOF XIII』の最新対戦事情はどうなのか。現在のシーンを引っ張る三人を招いてたっぷり語ってもらった。

対戦格闘ゲームとして大きく進化した『CLIMAX』。コアプレイヤーの思いは?

新生アーケード版『CLIMAX』三人の思いは……?

――新バージョン『KOF XIII CLIMAX』が稼働して1カ月あまり。まずはアーケードに再び帰ってきた『KOF XIII』への皆さんの率直な思いを聞かせてください。

市来光弘(以下、市) 家庭用版でいろいろ試して、家庭用版のオンライン対戦……だけでは物足りないのも事実なので、やっぱりゲームセンターでプレイできるというのはうれしいですね。

づね(以下、づ) 家庭用版の場合、ネット対戦は「相手との相性」に左右されるみたいだね。相性がいいと通信ラグの発生が少なくてガッツリ闘えた気分になれるのだけど、相性が悪いと……ね。通信の距離だけが原因ではないみたいだけど。スッキリ対戦できる、という意味ではやっぱりアーケード版の存在はありがたい。お互いに実力が出し切れる環境があることは、最も大事な前提だから。そういう意味では魅力的ですよ。

市 条件が五分で闘えるってのは大事!

ときど(以下、と) これは僕も同じ意見。後、今の日本のシーンではプレイヤーが集まれる場所が、まだゲームセンターにある。この場所に向けてリリースされたことで、今までプレイ続けてきたプレイヤーたちにとってもやりやすくなったのかな、と思う。ゲーム自体、もともとテンポが早く、アーケード向けの作りだからね。

――改めて登場した意義はきちんとある、ということですね。

と そうです。

市 アーケード版はゲームセンターで大会が開けるじゃないですか。ここでプレイヤー同士が顔を合わせることができるのもいいですよね。これがネットじゃ、なかなか……という気が。

――さすが、ゲーセン育ち!(笑)。

市 たとえどんなに小さな規模でも、「大会がある」というのはうれしいものですから!

づ 僕は8月に関東で大会を主催する予定があって、それがきっかけでどこまで盛り上がるかは分かないけど(笑)、まあ対戦シーンに何かしらの影響を与えることができれば、と思っていますよ。ゲームを入荷してくれた会場店舗にも報いる形で盛り上げていかないと。

調整によって闘いはどう変化したか?

――旧アーケード版から「良くなったところ」はどういう点だと思いますか?

と 実は僕は家庭用版からのプレイヤーだから。

づ&市 あー、そうだった!

と 従って、新バージョン中心の視点になってしまうけど……旧アーケード版は、この作品から始めたプレイヤーが、ゲームの持つ「尖った部分」を使うだけで勝てるゲームだったと思うんです。

市 確かにそれだけで勝てる可能性のあるゲームでした。

と だけど、家庭用版でバランス調整されたことで、歴代シリーズに通じる「KOF力」を問われるゲームに進化したと考えている。僕はかつて『KOF'98』をプレイしていたのだけど、このゲームと通じる部分があるな、と思っている。ここでしっかりやり込めば面白い対戦になるハズ。

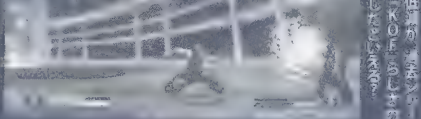
づ 旧アーケード版は「尖った部分」を楽しむゲーム。それが、より万人向けなものに変わった感じ。確かに、従来作に近付いたとも言えるね。

と これまで「人の強さが見えにくかった」という言い方も。家庭用版からは攻略を詰めていく上で戦略を立てるだけでは対応し切れない「人の強さ」が見えるようになった。そこは非常に面白いと思う。

市 旧アーケード版はライデン、マチュアを頂点にした強さにハマっている人も居た。近くで見てて、使って楽しそうだな、とは少し思ったけど(笑)。

づ 僕はそれでも好きだったりするけどね。

市 僕は旧アーケード版で大きな差があったキャラクター性能が、調整でかなり縮まったという印象。自分がいつも使う3キャラ(テリー、京、リョウ)も、

キャラ差の低減が、過去シリーズ作の持つ「KOF」らしさの創出に貢献したといえる?

CLIMAXコラム
●【訂正】ホア・ジャイの弱ドラゴンバックブリーカー：前々号No.144「KOF XIII CLIMAX」記事、ホア・ジャイの解説の中で「弱ドラゴンバックブリーカーが発生1フレーム」とありますが、改めて調べたところ、発生2フレームであることが判明しました。最初の1フレームは暗転前に消費されており、そのフレームは全身無敵となっています。ここに訂正いたします。

「歴代作に通じる“『KOF』力が問われる”
ゲームに進化したかなと考えている」
（ときど）

「キャラクター性能の調整のおかげで
潜在的な実力がようやく知られたキャラも」
（づね）

「ネットと違ってゲームセンターの大会では
プレイヤー同士が会えるのがいいね」
（市来光弘）

弱体化は特に無く、使いやすくなってるしね。
づ　実はどうしてこんな調整したのかな？……という部分があるにはある（笑）。それはキャラ調整というより、システム面の調整についてなのだけど。
と　そんなに変更は無いような。
づ　根本は旧アーケード版と同じなのだけど、ゲージ関連が最も影響大きいかな？
市　それは確かに！
と　へー、そうなんだ。どう違うの？
づ　旧アーケード版とは、ゲージの増加量が全然違うね。調整後は、コンボをくらう側も決める側も、そしてガードする側も攻撃する側も大きくたまるようになった。とにかくいろんな行動によって大きくたまるようになったんだよね。これによって、「ゲージを温存して、後で爆発的に使う」といった戦略を綿密に構築するよりも、ゲージがあったらあっただけ消費する方がいい、という事態になっちゃったんだよね。
市　「とにかくどんどん使え！」という感じですよね。
づ　気軽に遊ぶ分には全く悪くないと思うのだけど、本気で戦略を練るという意味ではちょっと物足りなさも感じるのも事実。
市　HDモードなどを駆使して、これまで以上にコンボを出していく展開になりますよね。

キャラ情勢が一変し対戦はますます熱くなる

づ　キャラクター性能については全般的に性能を底上げしている感じかな。
市　うんうん。
づ　一部、テコ入れと思われるキャラも居て……具体的には紅丸、鎮元斎、椎拳崇なんだけど（笑）。なぜか通常投げから追撃できるようになったしね。でも、そのテコ入れのおかげで使用人口が増えたのも事実。オススメキャラというと、まず挙がるのは（ノーマル）京かな。旧アーケード版で既に面白いキャラだったのが、調整でもっと面白くなった。
と　確かに京が一番面白いキャラでしょう！　やれることが多いしね。
づ　使えると、屈指の面白さが感じられるキャラ。全般的にコンボバリエーションが増えているし、とにかくどんな状況でもやれることがたくさんある。具体的に挙げるとキリが無いくらい。
市　自分の使うキャラクターではリョウの受けが『KOF'02 UM』みたいに気軽に出せるようになったのはいいですね。
づ　旧アーケード版は、一部の強キャラに踏みつぶされた……つまり蹂躙されたキャラが多かった。だけど、調整後は各キャラクターの差が少なくなって踏みつぶす側が居なくなったことで、潜在的な実力がようやく知られたキャラも居る。「これ、こんなキャラだったのか！」という発見と一緒に。それは例えば、ホア・ジャイやバイス。京の次にオススメするのがこの2キャラ。
市　ホア・ジャイは、ドリンク飲みの後の爆発力が半端無いですよね。
づ　このキャラクターについては、実は調整云々は関係無くって、実は旧アーケード版からから可能性があったという話も。これまではほかのキャラクターが強過ぎて気付かれなかったみたい（笑）。
市　ドリンク飲み自体の性能は、調整でどう変化があったのかな？
づ　フレーム数が短くなっているみたい。公式の変更点一覧では「ドリンク飲みの全体フレームの調整」とある。旧アーケード版では、ゲージがたまらないから、ドリンク飲みで一本使うのはもったい無いな……という感覚だったんだよね。
――そう考えると、ゲージ増加量の調整はあらゆる部分に影響あるみたいですね。
づ　飛び道具をガードした側の方が多くゲージが増えたりすることもあって「マジか!?」と（笑）。飛び道具を主体に闘うキャラの戦略への影響が大きくなるよね。
市　ケズられてもゲージためを優先できそう。
づ　そういう方向の調整のおかげでこのホア・ジャイみたいに新たにクローズアップされて使い始めるプレイヤーが増えている。
と　それでも「このキャラ1強」という存在は今のところ無いですね。
づ　家庭用版の追加キャラとして加わった5体については、一般的な『KOF』キャラの人気からすると当初はちょっと物足りないという気もしたけど、まあ、こんな感じかな～と。
と　全員、強いキャラクターではあるよね。
づ　家庭用版では良くも悪くも手にしたくなる性能のキャラが多いね（笑）。キャラの魅力で言うと

ネスツスタイル京、炎を取り戻した庵（以下、炎庵）は性能抜きにしても使いたくなる人が多いのでは？
市　Mr.カラテと炎庵は対戦でよく見かけますね。この二人とだれかというチーム。
づ　Mr.カラテは最強キャラを出すという意図が伝わるのだけど、かといってプレイヤー全員が使わなければいけないというほど、突出しているわけではない。ストーリー通りの最強キャラなのかな（笑）。
と　この5キャラのうち、自分はMr.カラテを使っている。一番強いキャラという見方はあるけど、バランスがとても良くて、対空やけん制も充実していてコンボも強力。今の弱点が見当たらない気がする。もっとも限定の状況下だと、もっと性能のいいキャラは居るのだけど。総合的な面で優れているんだよね。先鋒で使う分には推せるキャラです。
市　家庭用版ではネスツスタイル京と炎庵を試しましたね。炎庵は昔の知識さえあればイケる感じだったんですが、あまりに使っている人が多過ぎて、使うのを止めてしまいました（笑）。旧アーケード版の最初に両方の京が居たら、ネスツスタイル京を使っていたかもしれないけど、元々使っていたノーマル京の後に、ネスツスタイル京が現れて、ほぼ同時期にノーマル京の性能も向上したから……今までの方を使っちゃおう、って（笑）。
づ　ノーマル京は、より一層良くなったからね。
市　適当に出せば何とかなっていた弐百拾弐式・琴月 陽の性能が調整されたのはいいことなんじゃないかな、と思っています。出したらダメな技でもないし、かといって「出し得」ということでもないし。
づ　とにかく勝ちたいという人は、新規追加キャラクターを使っている傾向にあるみたい。『KOF』は伝統的に好きなキャラと用心棒的キャラで構成する流れがずっとあったので、「強いキャラをとりあえず入れておく」ことに抵抗が無い人が多い。強いキャラを使うことでの論争も起きない土壌があるんだよね。とりあえず用心棒として炎庵かMr.カラテを入れてそこに好きなキャラを加える、または三人とも強いキャラだけで固めているという人が多いよね。
市　「論争」だなんて大げさな（笑）。

座談会、今月はここまで。次号、パート2（後半）では『KOF』界キーパーソンの三人がシーンの盛り上がりにどう期待するかを語るぞ。乞うご期待！

CLIMAXコラム　●次号パート2について：「CLIMAX」の魅力を、どうすれば広く伝えることができるか？……『KOF』界の有名人である三人が、対戦シーンの現状と、プレイヤーが集まって盛り上がるために何ができるかを熱く語ります。ここでさらに予告！　アルカディアでは『KOF XIII CLIMAX』を用いた対戦格ゲーUSTREAMの放送をただいま検討中。三人の出演もあるかも!?　ご期待ください!

同キャラ5on5の祭典！

Virtua Fighter FINAL SHOWDOWN
VIRTUA FIGHTER 5
VERSION A REVISION 1 ©SEGA

すっかり"同キャラの祭典"として定着した感のある、VFRイベント「プレビートライブカップ」。今回はその模様をリポート!!

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2011年11月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：妖怪PCJ　協力：学園CREW
Photo：大須

5on5ながら66チームが参戦!!

予選～決勝トーナメント

去るゴールデンウイーク真っただ中の5月5日、東京は秋葉原の「レジャーランド秋葉原店」にて、2012年プレビートライブカップが開催された。

今さらVFプレイヤーに説明は不要かもしれないが、要するに「5on5形式による同キャラの祭典」。毎年キャラのプライドをかけた激戦が繰り広げられる、もはや業界の風物詩ともいえるイベントだ。そして、今年は何と66チーム、さらにそのうち47チームが同キャラ五人チームという盛況ぶり。普段は一体どこに生息しているのか⁉　と問いたくなるほどの人数が、レジャーランド秋葉原店に詰めかけた。

そして予選だが、これだけトップクラスのプレイヤーが集まれば、キツいブロックも当然出てくる。"各キャラの一軍"クラスのチームといえど、運が悪ければ2位通過でのワイルドカード送り、果ては予選落ちという結果になることもあり得る。現に、ブレイズチームやベネッサチームなどが、予選敗退という残念な結末を迎えてしまった。

なお、代表者一名（ただし、勝った場合には次の試合に出られない）での勝ち抜きとなる地獄のワイルドカードは、【舜獄殺】（シュンチーム）、【幻影旅団】（カゲチーム）といったチームが勝ち抜けた。

同キャラチームばかりに目が行きがちだが、ブレンド（混成）チームにも強豪は存在した。「千人斬り」（カゲ）や「あうる」（アオイ）の"前回は同キャラ一軍チームでした"勢が集まる【落日】や、「マスク」（ジャッキー）ら"学園勢"に【静岡茶会】メンツを加え、さらにレジェンド超人「サム」という飛び道具で固めた【怒り狂うレトロ台コーナー】などだ。

しかし、さすがに各キャラの最強プレイヤーを集めた精鋭チームを相手にするのはキツかったか、【怒り狂う～】がプレイオフまで駒を進めるものの、結局決勝トーナメント（16チーム）には、同キャラ五人チームのみが勝ち上がった形となった。

決勝トーナメント一回戦では、ジャッキーチームVS.ジャンチームという優勝候補同士の闘いとなり、「こえど」の活躍などにより何とジャッキーチームが早々に姿を消してしまうといったサプライズもあった。また、ウルフチーム、リオンチーム、ゴウチーム、アイリーンチーム、アオイチームなども、この一回戦で散ってしまうことに……。

一部にはプレイヤーの都合により四人での参加となってしまったチームもあり、これは当人にとっても持ちキャラを応援しているオーディエンスにとっても少々残念な結果といえた。

かくしてベスト8はすべて同キャラチームで、右ページにあるトーナメント表のような形となった。果たして勝ち残るのはどのチームか……というか、既に皆さんも結果を知っているとは思うが（笑）。

"裏VF神"マルワイこと山岸氏の勤務する秋葉レジャランには、集まりも集まったり66チーム300人OVER！　ちなみに選手だけでこの数字なわけで、同伴者や観戦も加えるとトンでもない人数が同店に集結したことになる……!!

有識者が語る　事前の戦力予想

事前の有力チームをいくつか挙げると、まずは前回Vのリオンチーム【☆Mantis Kingdom☆】。全国大会優勝で勢いに乗るリーダー「ちび太」をはじめ、次代のエース「ぱすた～」などを擁する強力なチーム……だが、もう一人のエース格「フルスイング」の欠場が痛く、盤石とはいえないか。

前々回Vの【八門極心技】は、"強さ"を追求したチーム編成のためメンバーによる選考が行なわれるなど、かつてないほど積極的に優勝を狙う。キャラの強さも相まって、このチームを優勝候補に挙げるプレイヤーは多かった。

アキラチームと並び、優勝候補とされたのがジャッキーチーム【最速截拳道】。"爆焔神"経験者を三人擁し、キャラ的・プレイヤー的にも「勢いに乗ったら止まらない」と思わせる強力な布陣。「おろちぽっぽ」のやり込み不足が懸念材料か⁉

個々のタレントという点では申し分無いのが、ジャンチーム【神心会】。シンガポール帰りの天才「こえど」、都内へと移住し関東プレイヤーへの人対策も万全の「ぶうた」、関西最強ジャン「ちょーたろ」など、そうそうたるメンツがそろう。

不気味なのが、超反応を誇る若きエース「しわ」、ベテラン「つちくも」＆「青パイ」、そして全国に5千人の信者が存在する「虎龍」こと「ジョセフィーヌ」のパイチーム。ただし、「青パイ」が某3D武器格闘に浮気中など、不安要素もある。

これ以外の同キャラチームでは、宇宙最高段位を誇る「イトシュン」率いるブラッドチームなども強力だが、やはり総合力という点では今挙げたチームが事前の有力候補といった形だ。

2012 プレビートライブカップ ベスト8トーナメント表

神相撲（TAKA-ARASHI TEAM）

五虎将軍（LAU TEAM）
とんちゃん／人造人間／わさこん／パンチ・ザ・センター／[illegible]

おっぱいがいっぱい（PAI TEAM）
[illegible]

神心会（JEAN TEAM）
こえど／ぷうた／ちょーたろ／たら／羽下シャン

舜獄殺（SHUN TEAM）
ケイスタ／ぷるは／こなつよ／きっさ／23

ラジャダムナンジム（BRAD TEAM）
らき／ちの／ぜん／ぎぐす／イトシュン

八門極心技（AKIRA TEAM）
八極八門 灘琉豪／八極八門 ジョセフ／八極八門 かまあげ／八極八門 ムームーダンス／八極八門 たね

幻影旅団（KAGE TEAM）
キャサ夫／空飄／ジン／余語／ガダル

WINNER
八門極心技
優勝

BEST8～準決勝

ベスト8は、まずラウチームが人間性能激高の「とんちゃん」こと「とんかつ投手」が三人抜き～「人造人間」が締めて、鷹嵐チームを破る。

続いてパイチームが、「つちくも」&「しわ」の活躍で、大将を出さずしてジャンチームに勝利。

シュンチームVS.ブラッドチームの闘いは、関西の「23」（つっさん）が"天翔神""イトシュン"斬りを含む三枚貫通の大活躍で勝ち抜けた。

本命候補のアキラチームも、カゲチームを相手に盤石の立ち回りで駒を進める。

迎えた準決勝、ゲーム設定的には"親子キャラ対決"となるパイVS.ラウの一戦は、パイチーム中堅で登場したソウル○ャリバー勢（笑）の「青パイ」が、何と四人抜きというすさまじい勝ちっぷりで勝利。他ゲーへの浮気で当初はやり込みに不安を感じさせたが、それを払拭するかのごときプレイで、決勝戦へと名乗りを上げる。

反対側のブロックでは、「ふ～ど」&「板橋ザンギエフ」という昨年のエース2枚を欠きながら、チームワークと爆発力で勝ち進んできたシュンチームVS.勝ちに徹したチーム作りが功を奏し、一度も大将戦まで回すことなく勝利を積み重ねてきたアキラチームの一戦。こちらでも「かまあげ」アキラ対「きっさ」シュンのソウル○ャリバー対決をストレートで「かまあげ」が決めるなど、"他ゲー浮気勢"の活躍が目立った形となった。

これにて決勝戦はパイチームVS.アキラチームというカードに決定。

決勝戦～アキラチーム三度目の戴冠!

泣いても笑っても最後となる決勝戦。若さ&抜群の反応を誇る「しわ」擁するものの、どちらかといえば"人強系"プレイヤーで固められたパイチームに対するは、昨年の反省（エンジョイ重視で某阿修羅おじさんを投入）を踏まえ、最強キャラで完膚無きまでの優勝を狙うアキラチーム。パイが勝てば2003年以来のV、アキラチームは一昨年以来三度目のVを目指しての闘いとなる。

先手を取ったのはアキラチーム。先鋒「かまあげ」が、往年の輝きを取り戻したかのような攻め攻めバーチャで「KING」を倒すと、またもやソウル○ャリバー対決となる「青パイ」戦をも制して二人抜き。アキラチームが優位に立つ。勢いに乗る「かまあげ」が中堅「つちくも」までも退けると、パイチームはたまらず「しわ」を投入。

全パイ使いおよび「栗田」をはじめとするカーチャン勢の期待を一身に背負う「しわ」が「かまあげ」をフルセットの末撃破、続く次鋒「ジョセフ」をストレートで下すと、会場のボルテージはMAXに。

これに待ったをかけたのか、アキラチーム中堅「ムームーダンス」。もつれながらも要所での投げ振り分けが冴えわたり、先に相手大将を引きずり出すことに成功。パイチーム最後の砦は、全国5万人（増えた）の信者の願いを背負った"教祖様"「ジョセフィーヌ」。最終ラウンド体力1VS.相手体力221からの、残りタイム0.13秒"奇跡のフィニッシュ"をモノにして「ムームーダンス」を倒すと、会場からは大きなどよめきが起こる。

このまま教祖様の奇跡に期待するパイチームだったが、ここをアキラチーム副将「たね」がキッチリ締める。結局、アキラチームが大将「灘琉豪」を最後まで温存したまま横綱相撲で優勝を決めた!

優勝【八門極心技】

過去の優勝時を見ると、いつの次代もタレントのそろうアキラチーム。しかし、今年は最後までメンバーが決まらず、リーダー「灘琉豪」邸でのミーティングまで開催した模様。その甲斐あって、一度も大将戦まで回さない完璧な勝利。写真は左から関西の「たね」、VFターミネーター「ジョセフ」、スーパー大将「灘琉豪」、「ムームーダンス」、「かまあげ」。

寸評 今大会で目立ったのが、TwitterやSNSなどを利用した同キャラチーム作り。今まででであればプレイヤー同士の直接的なつながりだけでチーム作りが進められていたが、ここにきて前述のような便利なツールが大活躍。そのせいもあって、史上最大の「同キャラチーム47」という数字が生まれたといえる。こういった素晴らしい文化は、今後も継承されてほしいとロートルの筆者はつくづく思いましたね……。

4/28「超闘劇」『スパⅣ AE』熱戦リポート!!

いよいよ闘劇予選が開幕! オープニングとして開催されたイベント、超闘劇。『スパⅣ AE』の闘いは?

Text:極限堂

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー+6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

闘劇史上初の試み ダブルイリミネーション形式

去る4月28、29日に幕張メッセで大規模イベント「ニコニコ超会議」が開催され、そこで「超闘劇 in ニコニコ超会議」として「闘劇」予選が開幕した。「闘劇」決勝大会は3on3のチーム戦であるが、この日はシングル形式の大会となっており、優勝すると任意の2人を加えて「闘劇」決勝大会に参加する権利が得られる。この大会にはプロ選手を含む十名のプレイヤーが招待され、予選の模様を生放送して大会が盛り上げられたほか、「闘劇」史上初の「ダブルイリミネーション」形式で大会が開催された。

ダブルイリミネーションとは簡単に言ってしまえば敗者復活戦があるトーナメントであり、下図の勝者トーナメントで敗北すると、敗者復活トーナメントに移動するようになっている。勝者トーナメントで勝ち進んだ分は、敗者復活トーナメントのシード権という形になるので、たとえ負けるにしても多く勝ち進んだ選手ほど、アドバンテージを取れる仕組みになっている。

最終的には勝者トーナメントの勝利者と、敗者復活トーナメントを勝ち上がった選手により決勝戦をする。その際、勝利トーナメント勝利者は1試合の勝利で優勝となるが、敗者復活トーナメント勝利者は2試合勝たなければ優勝とならない。

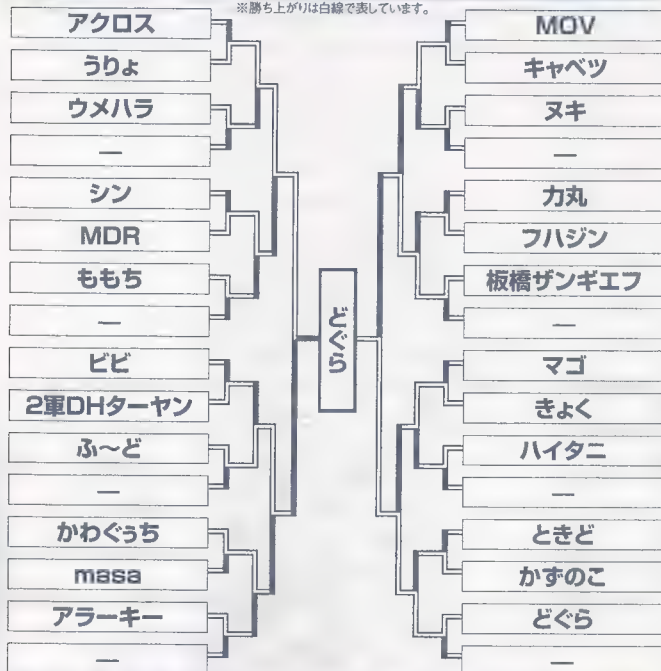
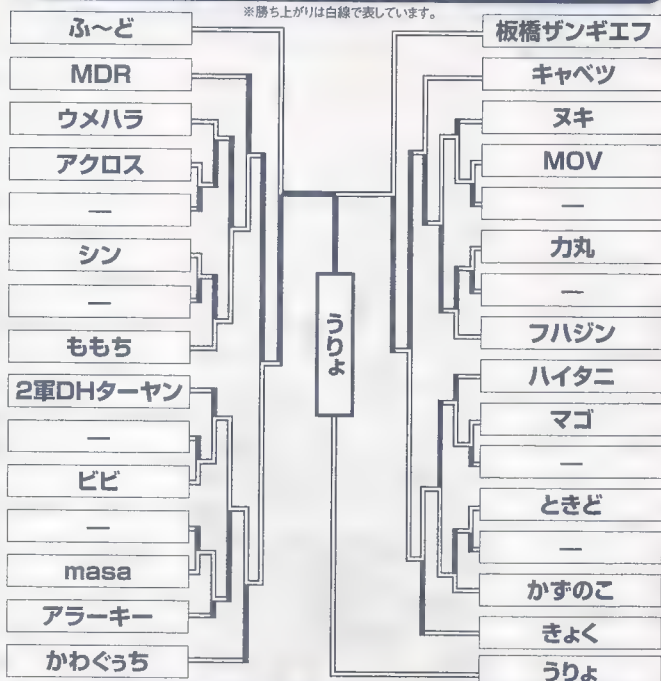
この日、勝者トーナメントを無敗で勝ち上がったのは「どぐら」ベガだが、優勝者は「うりょ」さくらとなった。「うりょ」は勝者トーナメントの決勝戦で「どぐら」に敗れるが、敗者復活トーナメントを勝ち上がってきた「板橋ザンギエフ」を倒して再び「どぐら」の前に立ちはだかる。「うりょ」は1試合目に敗北濃厚な状況から持ち前の勝負強さで逆転すると、続く2試合目も勝利して優勝。「闘劇」決勝大会のチームメイトを「ハイタニ」と「ももち」と宣言して会場を沸かせた。

「うりょ」は観客を熱くさせる闘いをするプレイヤーとしても有名だ。この日も大逆転劇で会場を沸かせてくれた。

「どぐら」のベガは多彩な動きと安定した立ち回りを両立させていた。「闘劇」決勝大会でも闘いが見られることに期待。

超闘劇『スパⅣ AE』ダブルイリミネーション トーナメント表

大会で一度負けてしまっても再度チャンスを得られる。それがダブルイリミネーション形式の大会だ。

勝者トーナメント

※勝ち上がりは白線で表しています。

十名の招待選手の豪華さもさることながら、春麗のBPランキング1位の「ビビ」、ローズのBPランキング1位の「かわぐぅち」など、各キャラの職人とも言えるプレイヤーが多数集まる大会となった。トーナメントの位置決めは招待選手も含めてクジ引きで決められたが、左上と右下のトーナメントが強豪ひしめくデスブロック化している。また、右上はヌキ、MOV、力丸と「ストⅢ3rd」で活躍する有名プレイヤーが多数参戦しているのも注目。トーナメントの組み合わせを見るのも大会での楽しみの一つだ。

敗者復活トーナメント

※勝ち上がりは白線で表しています。

ふ～ど
MDR
ウメハラ
アクロス
―
シン
―
ももち
2軍DHターヤン
―
ビビ
―
masa
アラーキー
かわぐぅち

うりょ

板橋ザンギエフ
キャベツ
ヌキ
MOV
―
力丸
―
フハジン
ハイタニ
マゴ
―
ときど
―
かずのこ
きょく
うりょ

プロ選手を含む多数の強豪選手が勝者トーナメントを早い段階で負けることが目立ち、敗者復活トーナメントと言えども1回戦から好カードが続出となった。勝者トーナメントで1回戦負けだった「ビビ」が上位まで勝ち上がる快進撃も見られたが、全体としては敗者復活トーナメントで起死回生の連勝を重ねるプレイヤーは少なかった。ダブルイリミネーションは海外の大会ではよく採用されているが、あまり浸透していない日本において「超闘劇 in ニコニコ超会議」の舞台で開くという挑戦的な大会だった。

※上記の勝者トーナメント表、敗者復活トーナメント表はベスト4以降の「決勝トーナメント」を統合して掲載しています。

超絶テクニックをピックアップ!

「超闘劇」で試合中に使われたテクニックの中から、目を見張るものをピックアップ。強さの秘密はトッププレイヤーの巧みな技にあった!

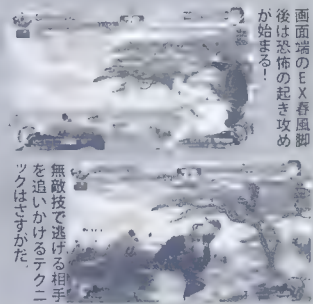
うりょ(さくら) VS MDR(ルーファス)

さくらが連続技の終わりにEX春風脚を決めて画面端に到達すると、さくら落とし（2段止め）から垂直ジャンプ〜ダッシュで起き攻めの時間を調整して前ジャンプ強Ⓟを出した。これが非常にガード方向の分かりづらい攻撃になりルーファスはくらってしまう。

次のラウンドでも同じ起き攻めをするが、ルーファスはEX救世主キックでジャンプ攻撃を避けつつ画面中央へ逃げる。これに対してさくらは準備万端とばかりにジャンプを仕込み追いかけると、着地後に少し歩いてからしゃがみ中Ⓚ→咲桜拳を決めた。ジャンプで追いかけるテクニックは別のキャラの応用が利くので、使いこなせるようになると効果的だ。

画面端のEX春風脚後は恐怖の起き攻めが始まる!

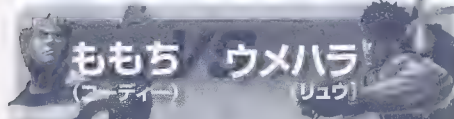
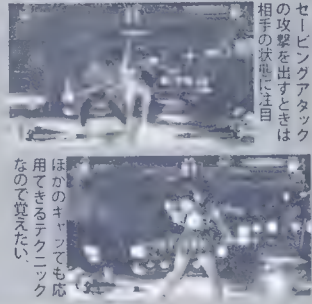
無敵技で逃げる相手を追いかけるテクニックはさすがだ

うりょ(さくら) VS ふ〜ど(フェイロン)

さくらがセービングアタックLv2からダッシュをしたところ、フェイロンはその攻撃をセービングアタックで受け止めてバックステップで逃げる行動を選択。これに対して「うりょ」が素早く反応し、バックステップの硬直にウルトラコンボの春爛漫を決めて勝利を引き寄せた。

近くでセービングアタックをためられた際は、バックステップで相手から離れたいが、そのコマンド入力中に攻撃を受けないように、セービングアタック〜バックステップで逃げるテクニックがある。そのため「ふ〜ど」も攻撃を受けてからのバックステップは本意ではないかもしれないが、防御テクニックの急所を突いた「うりょ」の技術だ。

セービングアタックの攻撃を出すときは相手の状態に注目

ほかのキャラでも応用できるテクニックなので覚えたい

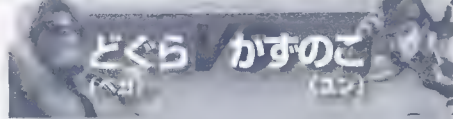
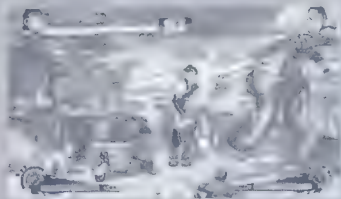
ももち(コーディー) VS ウメハラ(リュウ)

コーディーが画面端でEXラフィアンキックをヒットさせてダウンを奪うと、ダッシュ×2でタイミングを合わせて前ジャンプ強Ⓟを出して、これがリュウにヒットする。これはめくりジャンプ中Ⓚの対の選択肢になっていて、正面方向にガードを入力しないとくらってしまうのだ。当然だが攻撃の種類を見極めてからのガードは不可能なので、非常に強力な起き攻めになっている。

仮にリュウか昇龍拳を出していても、空振りしてしまうぞ

ウメハラ(リュウ) VS うりょ(さくら)

さくらは判定の強いジャンプ攻撃と、空中春風脚を使い分けた跳び込みが強い。空中春風脚には攻撃のタイミングをずらす効果があるため、両方に対応することは難しいのだが、「ウメハラ」は低姿勢になるしゃがみ中Ⓚで空中春風脚を避けて連続技を決めたり、しゃかみ強Ⓟや小&大昇龍拳を使い分けて対空を成功させていた。離れた間合いからの空中春風脚を通さぬ姿勢を見習いたい。

空中春風脚は下方向には強くないので、その弱点を突いた

どぐら(ベガ) VS かずのこ(ユン)

画面端にユンを投げると、ベガがためを作りつつしゃがみ強Ⓚで近づく。ここで選択した起き攻めはグラップつぶしになるEXサイコクラッシャーアタックだった。この技は出が遅いが長い無敵時間があり、画面端ならガードされてもベガか有利になるので、効果的にグラップつぶしに使うことができるのだ。自ら端を背負ってしまうリスクもあるが、この闘いではとどめに使われていた。

EXサイコクラッシャーアタックがしゃがみ弱Ⓚにヒット!

"格ゲー十神"(!?)が一同に集った夢のバトル

「スパⅣ AE」コンセプトマッチも同時開催!

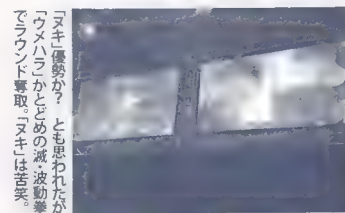
超闘劇二日目の4月29日には、日本屈指の『スパⅣ AE』トッププレイヤー十人による特別トーナメント戦が開催された。これは「超闘劇」特別企画のコンセプトマッチ。出場した選手は「MDR」、「ウメハラ」、「うりょ」、「かずのこ」、「ときど」、「ハイタニ」、「ふ〜ど」、「マゴ」、「ももち」、そしてニコニコ生放送での投票で選ばれた「ヌキ」というそうそうたる面々だ。

早稲田式「ランダム2on2」のルールで、まずはくじ引きでパートナーが決定。その結果、「ウメハラ」&「かずのこ」、「ときど」&「ハイタニ」、「マゴ」&「うりょ」、「MDR」&「ももち」、「ふ〜ど」&「ヌキ」というチームに。まず見られないユニークな組み合わせとなり会場は、試合が始まる前から大いに盛り上がった。

試合は一回戦第一試合から、「ウメハラ」VS「ヌキ」という、古くから闘劇を知る格ゲーファンにとってはたまらない"ウメヌキ対決"が実現するなど、熱い闘いが連発。勝負には真剣でありながら、楽しんでいる選手の様子がプレイからも伝わった。

決勝戦は「マゴ」&「うりょ」チームと、「ウメハラ」&「かずのこ」の闘いに。先鋒は「うりょ」と「ウメハラ」。前日の闘劇予選では、「うりょ」が勝利。「ウメハラ」のリベンジが期待されたが、容赦無い波動拳の一瞬のスキを突いて、「うりょ」がEXさくら落としを決めて先制。続く次鋒戦「マゴ」と「かずのこ」は、慎重に相手をうかがう「かずのこ」に対して強気の烈火拳で押した「マゴ」が勝利。2-0で「マゴ」&「うりょ」チームが優勝した。

壇上に並んだコンセプトマッチの出場選手。本選トーナメントでも滅多に見られない光景!?

「ヌキ」優勢か？ とも思われたが「ウメハラ」かとどめの滅・波動拳でラウンド奪取。「ヌキ」は苦笑。

「他ゲー勢」続々参戦中！ やるなら今だ!!

新規プレイヤーがこぞって参戦し、連日熱い対戦が続く本作。覚えやすいゲームシステムが人気で、対戦人口がじわじわ増加中だ。そこで今回の記事では、本作のシステムやキャラをほかの対戦格闘を例に分かりやすく紹介！

ソウルキャリバーV
■メーカー ：バンダイナムコゲームス
■ジャンル ：武器対戦格闘
■対応機種 ：PlayStation3、Xbox 360
■発売日 ：2012年2月2日
■対象年齢 ：CERO D

Text:おおさか

近距離戦はまるでVF!!

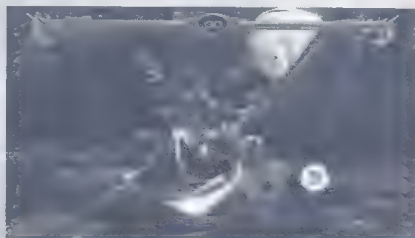
ガードの入力方法がレバーでなくボタンなのは、VFプレイヤーにとっておなじみの操作。コンボ始動技の大半が中段なので、立ちガードを中心としつつ、ここぞという場面で投げや下段をしゃがみガードで防ぐ本作の基本事項もVFと似ている。有利不利を瞬時に見極めながら攻守を切り替えるのは、VF勢ならお手のものだろう。

⇩Ⓐというコマンドで、上段を回避しながら小技を出すことができる（ただしいわゆる重量級キャラは非所持）。ヒットさせると有利になり、ガードを崩すための二択が仕掛けられるので、役割はVFの⇩Ⓟとほぼ同じだ。しかも本作の⇩Ⓐは横移動にもヒットさせやすい特性を持つ。攻撃の起点となるので、VF以上に活用したいところだ。

投げ技はつかみ動作が遅い分、打撃の出かかりも吸える。キャッチ投げのようなものと考えれば分かりやすいだろうか。

遠距離戦はあたかも鉄拳!!

ガードボタンが存在するものの、本作の遠距離での読み合いは非常に鉄拳に近い。お互いの射程距離を考え、間合いを調節しながら、空振りのスキにコンボ始動技をたたき込むのが遠距離戦のセオリー。相手が様子を見ている場合には接近戦の崩しに切り替えたり、近寄ってくる相手を置き技で狩ったりすることも、鉄拳のプレイヤーなら違和感無くできる読み合いではないだろうか。

投げ抜けのシステムも鉄拳に似ており、つかまれたと判断してからボタンを押す仕組みになっている。ただし投げつかみモーションに左右の区別が無いので、状況やキャラ対策を考慮しての二者択一となる。投げのダメージは大きめなので、崩しの手段として鉄拳以上に実戦的に使われている。

横移動からスカ確をたたき込む感覚も鉄拳的。ただし横斬りという名のホーミングアタックが存在するので注意すること。

戦略性はさながら2D格闘!!

本作にはクリティカルゲージという名のゲージが存在し、対戦中の各種行動に応じてたまっていく。ゲージはゲージはバトル（本作でのラウンドの呼称）をまたいで持ち越されるので、試合終盤は互いに強力な技が出せる状態になっていることが多い。ゲージを戦略的に管理していく部分は、2D格ゲー勢のスキルが活かせる要素といえよう。

また、攻撃をガードし続けるとガードバーストが起こる（ガードクラッシュのような現象のこと）。ガードゲージもバトル間持ち越しの存在なので、大技を序盤のうちにガードさせておく……といった戦略も重要。バーストされるのを防ぎたい場合には、ジャストガードというシステムを使えば対応可能。2D勢の人間性能を見せ付けろ！

攻撃をくらう直前にⒼボタンを弾くように入力するジャストガード。自身の硬直を軽減し、反撃を狙うことができる！

VF勢代表「大須」からのキャリバーオススメコメント

「接近戦はVF」、「中距離戦は鉄拳」、「ゲージ回りは2D格ゲー」と、さまざまな格闘ゲームの要素が感じられるのが新鮮。ゲームを彩るビジュアルの素晴らしさもキャリバーのウリかと！

鉄拳勢代表「ハメコ。」からのキャリバーオススメコメント

共通技に乏しい不平等が知識欲を刺激し、左手は元より右手の技能をも要する本作。我ら鉄拳erたるゆえん――、禁欲的なやり込みがこれほど結実する戦場も、そうは無いでしょう。

2D勢代表「かみちゃん」からのキャリバーオススメコメント

コンボが簡単、ゲーム性も単純で、格ゲー入門に最適だと思います。大会に出てみたらうっかり準優勝できるくらい単純です。皆さんも対戦しましょう。止めてみろ――この俺を――

キャリバー勢VS.他ゲー勢の激戦！ 「STRIKE.1」 SC DREAM Team vs.Team 他ゲー連合 10on10!!

本作発売以来、急成長を続けた他ゲー勢。その秘けつは「聖戦」と呼ばれるガチ対戦イベントを開催してきたことであった。因縁のある二人が視聴者立ち会いの元で10本先取対決をしていき、負けたプレイヤーは一切の名誉を失ってしまう「聖戦」を通じ、いつしか他ゲー勢は生粋のキャリバー勢をしのぐほどの実力を身に着け始めていた。折しもユーザーコミュニティが主体となって運営し、『SCV』最強のプレイヤーを決める大会「STRIKE.1」が開催される運びとなり、ここでキャリバー勢と他ゲー勢のどちらが上なのか……を決める“もう一つの闘い”が執り行なわれることとなったのである。

各陣営は事前に予選を開催して、10名（両軍合計20名）の代表チームを構成。直前の試合を落とした側が次の対戦カードを指定できる星取り形式で勝敗を争った。

第一試合「邪神」対「ちゃんぞの」（かみちゃん）によるヒルダ使い最高峰決定戦に始まり、すべての試合でドラマが生まれる興奮の展開となった。後半に入り他ゲー勢が一気に流れをつかみ5－3に持ち込むも、最後はキャリバー勢が巻き返し、何と最終結果は5－5！　代表者戦となる「プラズマ」対「ハメコ。」というキャプテン対決を「プラズマ」が制して、数時間におよぶ激闘の勝者はキャリバー勢チームとなった。

選手・来場者全員がステージ前にすし詰めになって観戦。試合後には互いに健闘を讃え合いノーサイドとなった！

SC MEMO

「SCV」が他ゲー勢にとって参戦しやすい理由:本作は従来シリーズから大幅な変更が加えられた。特に全キャラにそれぞれ強い技や戦術を持たせ個性をはっきりさせたことや、ゲージ性の導入で勝負どころを明確にした点が、「新規参戦のプレイヤーでも分かりやすく遊びやすい」という本作のゲーム性につながっているのだ。これまで何となく敬遠していた人も、まさに今が始めどきといえるだろう。

今からでも遅くはない!

『SCV』やろうぜ!!

まだ遊んだことは無いけれど、これから始めるならどこに注目すればいいの？　そんな悩みを一挙解決、キャリバーやるならこのページを読むべし！

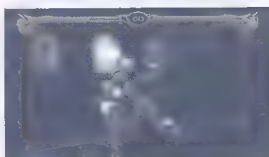
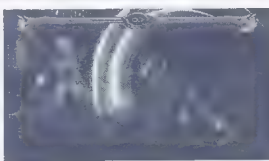
『SCV』のポイントはココ!　システム&キャラ指南!

本作は3Dの武器格闘ということで、これまで遊ぶ機会の無かった人も多いことだろう。しかし、既に紹介したように『SCⅤ』はどの格ゲーを遊んでいるプレイヤーにとっても非常に取っ付きやすいタイトルに仕上がっている。システムやキャラクター操作に、今まで遊んだ格ゲーのスキルが活かせる要素が必ずあるはずだ。

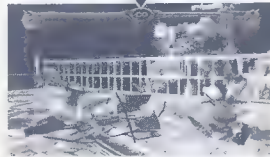
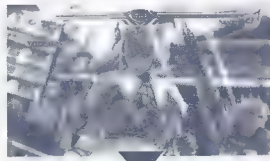
ここでは、これから本作に新規参戦しようと考えているプレイヤーに、注目してほしいゲームシステムとキャラクターをまとめてみよう。闘劇正式種目となり、今夏ヒートアップ間違い無しの本作。今こそソウルキャリバーを始めてみよう！

本作における特徴的なシステム・要素

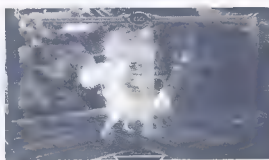
移動系のシステム

本作は移動システムに最大の特徴がある。前後のみならず画面奥・手前に自由に走り回れるのだ。操作は走る方向へレバーを入力するだけ。⇧⬆のような二回入力をすると直線的な技を回避しやすい「クイックムーブ」となるので活用しよう。相手の技をかわして反撃するのが最大のダメージソースとなるため、移動を極めることが全一への第一歩だ！

相手の技をかわしてチャンスを得たり、壁際のピンチを脱したり……移動こそすべてのカギだ！

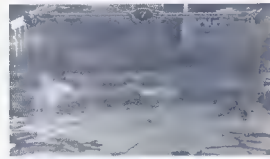
攻撃系のシステム

効率よくダメージを与えるのに最適なのは、各キャラクターに用意された「エッジ技」を使うことだ。本作は3D格闘としては珍しくゲージ消費技がある。超必殺技にあたる「クリティカルエッジ」といわゆるEX必殺技のような存在である「ブレイブエッジ」を使い分ければ、コンボ火力をのばしたり、攻めのターンを継続することができるのだ。

打撃系クリティカルエッジには演出後に無敵時間があるなど、思い切った調整が施されている。

防御系のシステム

通常の立ち・しゃがみガードのほか、移動により相手の攻撃を回避するのが防御側の基本選択肢。だが、本作に慣れてきたらゲージ消費で上中下段関係無く弾き返してコンボが狙える「ガードインパクト」や、攻撃をくらう直前にⒼボタンを弾いて離すと発動する「ジャストガード」で相手の攻撃を受け流そう。自分の攻撃チャンスがさらに増えるぞ。

ガードインパクトは、ゲージを消費する代わりに上中下問わず弾き返せるので強力だぞ。

ステージギミック

場外に落とされるとリングアウト負けになったり、強烈な壁コンボをくらえばK.O.必至の大ダメージを受けるため、ステージ形状を把握することが超重要！『鉄拳』シリーズのような無限遠ステージや、試合終盤になってステージ形状が変化する場所もあるので、ステージギミックを戦略に組み込むことが勝敗を分けるカギになることもある。

序盤は無限遠、後半は狭いリング……という両極端なステージも。戦略性が非常に面白い。

もう迷わない! これがタイプ別オススメキャラだ!!

命の大安売り! す太い二択が大好き for VF勢

御剣　アスタロス

接近戦の二択に自信のある人は、この2キャラがオススメ。中段と下段が全キャラ中トップクラスの強さを誇る御剣、コマンド投げの破壊力で一気に倒せるアスタロス、どちらも接近戦大好きなプレイヤー向けだ。

スカ確ウマ～!! 距離戦に秀でた for 鉄拳勢

セルバンテス　αパトロクロス

⇩⇧⇨Ⓑや⇧Ⓑなど、スカりに差し込むのに最適な技を持つセルバンテス、リーチの長いコンボ始動技と高難度ながら大ダメージのコンボを持つαパトロクロスは、距離戦の読み勝ちを重視したい人にピッタリ。

見てから余裕でした! 反応&判断力重視の for 2D勢

ヴィオラ　ピュラ

リーチが短く普段のダメージ単価が低いものの、セットプレイが始まれば一気に瞬殺もあり得るヴィオラがオススメ。確定反撃やインパクト技を持ち、反応速度を守りの強さに転化しやすいピュラもいい選択だ。

コマテクで飯食ってます! トレーニングモード大好き for 職人勢

アイヴィー　吉光

高難度の入力を成功させ、自在にキャラを操る快感が得たいならこの2キャラ。アイヴィーは⇩⇧⇩⇧⇦⇨⇨⇨Ⓑ＋Ⓖというコマンド投げ、吉光はシビアな入力のコンボがウリ。実戦で決めれば人気者になれる!?

手数で一気に倒したい! 一風変わった攻めが身上の for 分からん殺し勢

マキシ　ツヴァイ

他キャラができない特殊なラッシュを仕掛けて攻め倒す、先手必勝のスタイルがやりたいならこの2キャラ！　特殊構えで連係を組むマキシ、幻体と本体の挟撃で相手を追い詰めるツヴァイ。使いこなせば強力だぞ。

野生の勘! たぎる鼓動! かわいい動物が牙をむく! for アニマル勢

ヴォルド　アイオーン

人ならざる技で闘いたいナチュラリストのあなたにおすすめなのがこちら。宙を舞い炎を吐くアイオーンも、クモのごとき動きで這い回るヴォルドも、相手に不気味な威圧感を与えることは間違い無い！

SC MEMO 次号予告:夏の闘劇に向けて攻略が加速していくことが予想される本作。今回の記事で関心を持った人や、実際に始めたもののイマイチ上達の糸口がつかめない人が遅れを取らないよう、次号では本作の読み合いのキーポイントを徹底解説!!　対戦中に訪れる多種多様な状況下で導き出される正解行動とは一体何なのか……!?　『SCV』デビュー組を本誌では徹底サポートしていくので、乞うご期待!!

LORD of VERMILION Re:2
ロード オブ ヴァーミリオン Re:2
～慟哭～

公式全国大会開催決定！

皆が待ち詫びていた公式全国大会の開催が決定したので、さっそく日程をお伝えしよう！

レギュレーションは例年のものに降魔についてのルールが追加された。予選時は使い魔コスト120＋主人公の種族、属性の事前登録制で、その中から試合毎90コストで使い魔を選択。降魔は1体、US2種固定。使い魔と主人公レベルやステータスは統一される全国大会モードにて開催される。キミたちの参加を待つ！！

◎予選　6月23日（土）～7月15日（日）予定
◎エリア予選　7月21日（土）～7月29日（日）予定
◎決勝大会　8月19日（日）
場所：日比谷公会堂

LoV基礎講座――施設の対応と流行対策

安定した勝利を目指すために理解しておくべきこと

初心者講座の第三回を兼ねた今回。細かいカードの操作や使い魔の配置など、操作面で覚えておきたいテクニックをおさらいするぞ！　Text:age

安定した勝利を目指すためには、デッキの基本や特殊技の対策に加え、カードの操作方法もしっかりと理解しておく必要がある。そこで今回は、施設を絡めて各カードの有効な動かしかたに加え、前回軽く触れた「陣形」についての詳しい解説を特殊技の性質に合わせて解説する。

これらを理解しておくことで、施設の封印や防衛を効率よく行なえるし、陣形を覚えておくことで相手の特殊技への対策がそのまま成立することも多い。慣れるまでは多少操作に戸惑うこともあるだろう。しかし、痛み分け後に帰還する間や、ゲート内で使い魔を入れ替えているときなど、安全にカードを操作できる場面で、あらかじめカードの動かし方を考えておいたり、使い魔の配置を決めておくなりの工夫をすることで、出撃前に体勢を整えることもできるぞ。

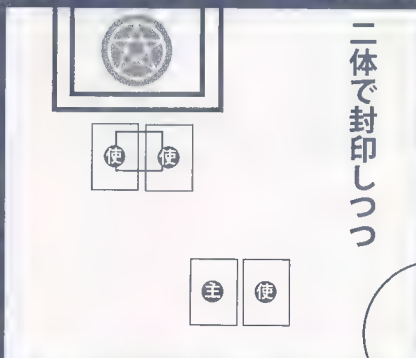
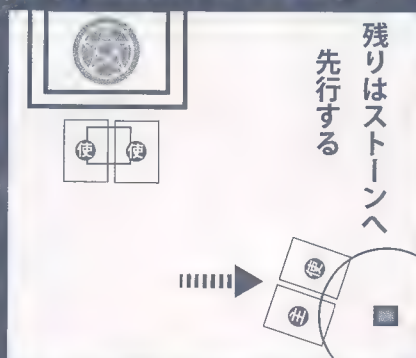
例えば、シナリオモードなど、CPUを相手にしているときにでも、このことを意識しつつパーティを入れ替えたりすることで、操作に慣れることもできる。1回のプレイを大事に重ねて練習していこう。

施設を絡めた動きのセオリー

施設を封印、防衛するときに有効な動きを覚えておくことで、知っておくとわずかであるが差が出てくるポイントは多い。それが、いくつも積み重なれば制圧時に着実に差が広がり、最終的には大きな差につながることになるだろう。

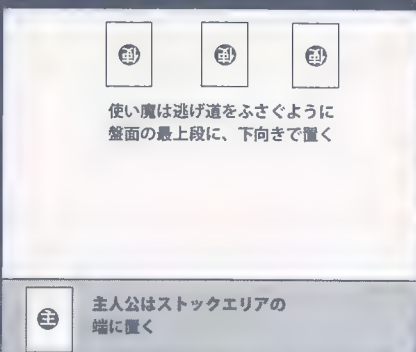
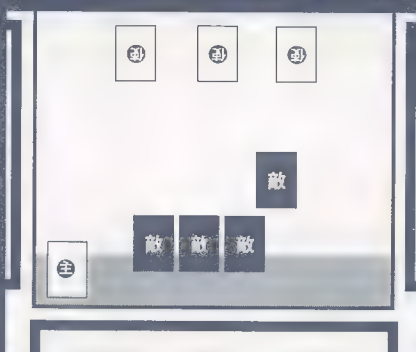
サーチアイやアルカナストーンシールドは、「封鎖→制圧」の流れを効率よく行なうことで、少しずつリードを広げることが可能で、ゲートを封印しに来た敵の妨害に成功すれば、そのまま自陣で敵を倒すこともできる。どちらも、どの使い魔（あるいは主人公）で施設に乗るか？　が重要なポイントになる。それらに関しては下で解説するぞ。

アルカナストーンシールドの効率的な封印

使い魔二体でシールドの封印をして、残りがアルカナストーンに向かうのは良く見られる光景。これにはちゃんと意味がある。二体を先行させることで、先に制圧のゲージを増加させておき、その後残りの二体が合流すると、ゲージが一周する直前に四体でアルカナストーンに乗れるため、封印から制圧をスムーズに行なえるのだ。なお、〈シールド〉スキルを持つ使い魔が三体居た場合は、その三体で封印し、主人公のみを先行させる。ただし、〈シールド〉を持つ使い魔が一体の場合は、全員で封印して封印速度を上げるほうが効果的な場合があるのも覚えておこう

〈シールド〉系のスキルを持つ使い魔ともう一体で封印に向かう。相方がスキルを持っていなくとも、二体で行なうほうがわずかではあるが封印が早くなる。同様にストーンの制圧も二体で行なうことで、合流直後にゲージが一周するタイミングになるのだ。

封印に向かったら、レバーを右に入れつつ、封印している使い魔を左側に移動。そのまま残りの二体を右下に移動させてアルカナストーンに移動させてシールド封印後に即制圧を開始しよう。ちなみに、サーチアイ封印時も同様の動きが可能だ。

ゲートを絡めた攻防

敵に追われたときに、そのままゲートを封印されてしまうと、そのゲートの前にあるアルカナストーンの制圧の阻止が遅れてしまう上、出撃速度の都合上、後々の展開も非常に悪くなる。

そのため、ゲートの封印阻止は非常に重要になる。そこで活用したいのが主人公。主人公は、出撃時は強制出撃のため、ストックエリアに配置してもゲートから出撃できる。そのため、主人公のみストックエリアに配置して出撃させることで、画面の最も下から出撃でき、出撃直後はゲートに乗った状態で登場するので、最速で封印の阻止が可能になるのだ。この状況からカウンターを狙おう。

主人公は一番下、敵に重ならないように置き、使い魔は敵のx座標に合わせた最上段に置く。HPに余裕があるなら相手パーティの逃げ道を塞げるように配置するのが理想。HPに余裕が無いなら、無理はせず横から攻撃するような配置したい。

そして、そのまま出撃すれば、主人公がゲートに乗れるので、敵が体勢を整える前に攻撃してダメージを与えるのが理想的な流れ。阻止目的だけであれば、とりあえず主人公を含めた三体だけで出撃して、敵を追い払うだけでもいいだろう。

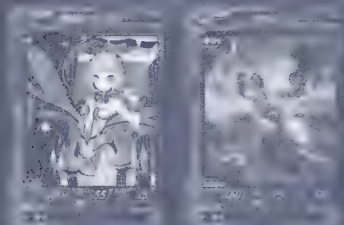
強化系特殊技使用時の配置を考えよう

本作で最も使われているタイプの特殊技であろう強化系の特殊技。この効果範囲に味方全員を入れるとき、とりあえず適当に配置している人もいるのではないだろうか？

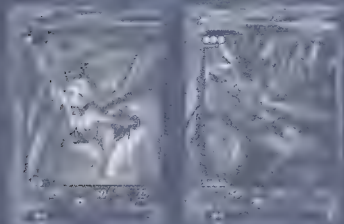
例えば、密集すれば効果範囲に入れやすく、特殊技を使いやすくなる。しかし、その代償として、敵弱体系の特殊技をまとめてくらったり、複数攻撃の的にされてしまいやすい。

そのため、それらを防ぎつつ、味方を強化する陣形を覚えておくのはとても重要になる。ここでは、よく見られるタイプの強化系特殊技の範囲別に、有効な配置の一部を紹介する。

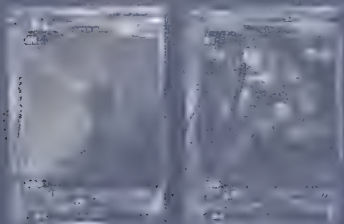
もちろん、ほかにもさまざまなタイプの範囲が存在する。それについては、ここで解説する配置を参考に、分散可能な配置を自分なりに考えてみるといいだろう。似たタイプのもの（例えば、自身の前方に円形の効果範囲を持つものなど）は本文で一緒に解説する。

十字型

この形の場合、とりあえず死滅してもリスクが少ない主人公を壁として前方に配置しつつ、十字型の左右に残りの使い魔を配置して左右に広く展開できる。さらに、特殊技使用後により広く分散することで敵の弱体系特殊技の被害を最小限に抑えることも可能になる。ただし、このように広く分散する場合、当然スマッシュを全員で行なうのは難しい。スマッシュを当てることがメインとなる［バーサーカー］などの場合、もっと密集した陣形で特殊技を使うほうが良いことも。その場合、防御力アップの特殊技を重ね掛けするなどの工夫をしよう。

左右に配置した使い魔は、特殊技の使用後しっかり中央に攻撃範囲を向け、ほかの使い魔と同じ場所を攻撃するように動かそう

三点型

戦闘メインのデッキで良く見られるこの形。やや特殊な形であるため、分散すると混戦時には全員を範囲に入れるのは難しい場合も。ときには、特殊技の早めの使用を優先し、三体程度範囲に入っている状態で特殊技を使ってもいい。基本的な配置としては、右の図のように左右の円を利用して広く展開するのが理想。ダメージを受けたくない使い魔の前に主人公を配置することで、少しでも使い魔が受けるダメージを軽減させよう。なお、実際の効果範囲は、円の外周ギリギリまで及ぶので、ミニマップでしっかり範囲を確認して、可能な限り左右に広がりたい。

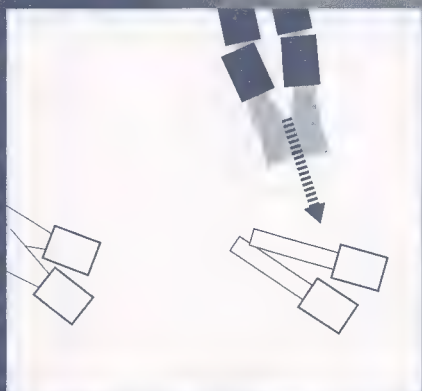
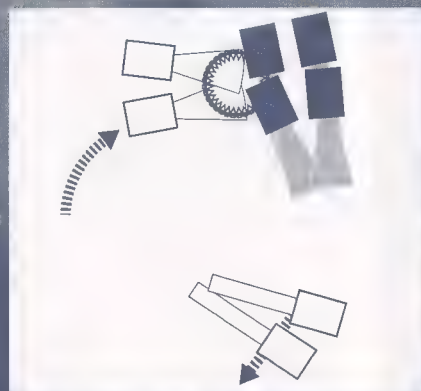
［フェアリー］などの場合、本人が打たれ弱いので、それを守りたいなら主人公を中央、［フェアリー］の前に密着して配置しよう

円形

円形の範囲は、効果範囲に味方全員を入れやすいため非常に使い勝手の良い範囲だといえる。ただし、その分左右の直径はやや狭くなる。ゆえに、どう分散して配置するか、はとても重要。円形ゆえに、中心となる使い魔の左右ギリギリに配置するのが最も分散できる配置となる。このとき、主人公＋一体を、主力と逆側に配置することで、複数を対象とする弱体系の特殊技をくらっても最低限主力はその効果対象外となるので、戦力を分散して配置する。また、自身前方円の範囲もこの陣形を流用可能。円形の直径ギリギリの位置に味方を配置しよう。

拡散攻撃の使い魔が居る場合は、主人公の斜め後ろあたりに配置しておくと分散できる。弱体系特殊技が相手にいれば主人公を主力の壁にしよう

強化系特殊技を使わないときの有効な配置と動き

強化系特殊技を使わない、あるいは使えない状態のパーティの場合、盤面を広く使うのが非常に重要。最も分かりやすいのが左右に分散する形。こうすることで、弱体系特殊技や複数攻撃の被害を抑えつつ、敵に狙いを絞らせずに戦うことができる。当然だが、主力となる使い魔が二体パーティに入っていた場合は、必ずその二体は左右個別に配置することを心掛けておこう。

この陣形で戦闘になった場合、大概の相手はダメージ効率を優先して片側に攻撃を集中させることになる。そこで、狙われた側を攻撃を受ける直前に素早く後退させることで、相手の攻撃をスカしつつ、逆サイドの味方で一方的に攻撃することも可能。やや難しい動作だが、4速でデッキを組むことの多い人獣ではとても有効な動き。ぜひとも練習して身につけてほしい。

敵の姿が見えたら、狙われているのがどちらかを確認して、相手に攻撃範囲を向けないようにしていつでも後退できるようにしておこう。そして、相手が攻撃をしそうになったらレバーで相手から離れつつカードも移動

ギリギリで回避できれば、相手の攻撃を空振りさせつつ後退可能。回避後、逆サイドの味方と回避した二体で攻撃ができればベスト。痛み分けになっても、攻撃を受けていない側はHPに余裕ができるのでリカバリーも早くなるぞ。

流行デッキへの対策と、低レートデッキ

ここからは、デッキを中心にいろいろ解説と紹介をしていく。

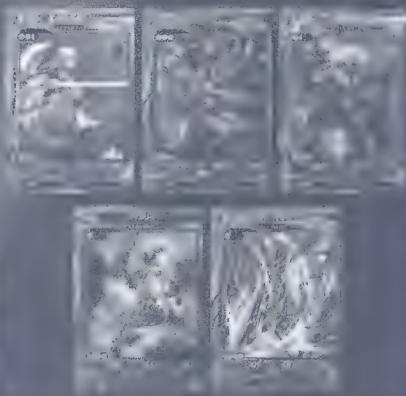
まずは、戦場の中心となりつつある流行デッキの一部を紹介する。これらのデッキは、どれも強力な力を秘めているため、あらゆる階級でマッチする可能性がある。

これらのデッキは強力ゆえに、「必ず勝つ」という対策を立てるのは難しいが、最低限の対策を知っておかないと一方的に蹂躙されてしまう可能性もあるのでよく読んでおいてほしい。

もちろん、その基本戦術も紹介するので、気に入ったデッキがあれば使ってみるのもいいだろう。やや資産面では高レートのカードを多くそろえないとならないぶん、強さは折り紙つきだ。

また、始めたばかりの人のために、比較的低レート、かつ、十分に戦えるデッキの紹介もしていくぞ。レア以下のカードのみで構成されているので、こちらも試しに使ってみるといいだろう。あわせて、スーパーレア以上のカードのうち何を組み込めばいいかも説明しておくので、デッキ改造の指針にしてほしい。それらのデッキで戦いつつ、徐々に資産を集めて、より強力なデッキを目指していくといいだろう。

流行デッキの狙いと、その対策

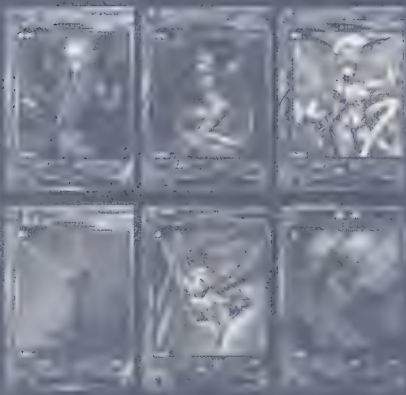
ジン・アリス型

●このデッキの狙い

主人公は雷。このデッキの狙いは、戦闘での突破とそこからの制圧となる。制圧力は低いので、制圧を開始したとき、相手が再出撃したときはそれを追いかけてひたすら戦闘を仕掛けて優位を維持する。注目してほしいのは、［氷刃の英雄　ジン］と［タイラント］の存在。どちらも、特殊技を先撃ちすることで敵主力の特殊技を一定時間封じ、その間に［ドン・キホーテ］や［アリス］の特殊技などを使用して一方的にせん滅することを可能にする。そうして、敵主力を一気に撃破しつつ、エクセレントまで狙っていくのが理想だ。

○このデッキへの対策

対策として最も重要となるのが、特殊技を使用するタイミングだ。相手と接触直後に主力となる特殊技を使わないと、一方的に封印されてしまう可能性がある。ダメージ系特殊技などであれば、後から使用して敵にトドメを刺すのにも使えるが、強化系特殊の場合は、封じられてから戦闘になると一方的に蹂躙されてしまうことも。

それゆえ、強化系、特に複数の味方を対象とするものを最初に使い、最低限ちゃんと戦闘が成立するように動きたい。特に、［氷刃の英雄　ジン］の特殊技がLvUPした後半戦は要注意！

ラグナロク

●このデッキの狙い

主人公は炎。人獣同様、戦闘で敵を押しての突破がメインとなるが、こちらのデッキのメリットはやはり六枚ゆえの回転力の高さと、〈シールド〉を持つ［サキュバス］の存在だろう。そのおかげで、戦闘で痛み分け後に素早く再出撃して、シールド側へ敵を誘うことができたり、突破後にそのままシールド施設の封印を狙うこともできる。

六枚なので、エクセレントを取られてもリカバリーが効きやすく、全滅したとしても、敵をしっかり一体落としておけば、再出撃から素早くストーンを割ることも可能なのが強みだ。

○このデッキへの対策

魔種対策は、これまで何度か紹介しているが、やはり基本はいかに主人公のHPを減らして帰還させ、その回転力を落とすか、HPの減った状態で出撃させるか、にある。魔種はもともと打たれ弱い上、六枚ゆえ個々の能力はやや低目。コストの低い敵と、主人公の二人に攻撃を集中させつつ、主人公を落とさないようにして敵使い魔を撃破できるかどうか、というのが鍵になる。

また、ほぼ必ずセットされている［サクリファイスU］にも注意。逃げ道をふさがれて使用されないよう、互いの位置取りに注意して動こう。

わだつみ型

●このデッキの狙い

主人公は闇。ゲートを封印することで真価を発揮する特殊技二つを持ち、その能力は多少のリードですら簡単に覆す。基本的には、ゲートを封鎖してからが本番。開幕は［わだつみ］と低コストの使い魔二体で痛み分けを狙いつつ、次の出撃でそれに加え［ティーナ・シー］と［アプサラス］を加えたパーティで出撃。敵を無視してゲートを二つ以上封印してから戦闘を仕掛けるのが狙い。

ゲート封印を狙うとき、相手が追って来ても、とにかく逃げ回って、最低でもゲートを一つ封印した状態で戦闘を仕掛けていきたい。

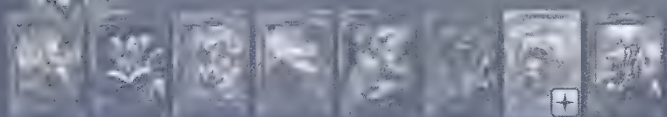
○このデッキへの対策

［わだつみ］の特殊技は、ゲート封印時の制圧能力アップの効果が高く、ゲートを封印された状態で突破されようものなら、そのまま一気にストーンを割られてしまう可能性が高い。とにかく大事なのがひたすら追いかけて戦闘を仕掛けること。ただし、2速デッキなどでは追いかけるのが困難。そんなときは、開幕自陣で敵を撃破して素早く再出撃。シールドを封印して、ゲート封印中に一気にリードを広げ、残りの時間はUSを駆使してリードを守る。なお、このデッキに勝つには［アウェイク］のセットは必須だ。

慟哭の狭間

各デッキの降魔：人獣の場合、［～背徳の騎士～］か［～嘆きの竜皇～］、魔種の場合は［～静謐の担い手～］か［～蒼天の守護龍～］。海種は［～背徳の騎士～］か［～蒼天の守護龍～］を登録しておくのが安定だ。二種類どちらにもメリットがあり、どれがベスト、ということも無いので、ある程度は好みで選択してもOK。マッチする相手に合わせて属性を調整するのもいいだろう。

レア以下のレートでも戦えるデッキ作り

人獣・低レートサンプルデッキ

カードNo.	レア	使い魔名称	フィールドスキル	サポートスキル	コス	速	攻	属
人獣:006	R	極楽鳥	-	W単スマ／複スマ	10	4	散	雷
人獣:024	C	ウォーロック	サーチ	-	20	4	散	闇
人獣:050	C	タイラント	-	W単スマ	10	4	散	闇
人獣:059	UC	ネフィリム	-	ゲージ	10	4	散	撃
人獣:085	R	【絆】アマゾネス	-	Wリジェネ／散スマ	15	4	散	撃
人獣:087	UC	ドロシー	サーチ	-	25	4	散	雷
-	-	プレイヤー	-	-	-	4	散	光
降魔:014	UC	～謀略の射手～	Wゲート／サーチ	Wゲージ／Wリジェネ	-	4	散	光

拡散攻撃をメインとしたデッキで、レアもレートの高いものではないため、デッキが組みやすく戦術も分かりやすいある意味優秀なデッキ。

制圧面などに優れているわけではないが、六枚で回転力が高いのがウリ。しかも、コスト10三体のパーティのフルコンボが強力で、突破は難しくても最低一体ぐらいは落とせる力を持っている。そのため、開幕このパーティで出撃、痛みわけになったら残りのメンバーと丸々入れ替え、突破から制圧を狙う。仮に、そのパーティで突破できなくとも、またパーティを丸々チェンジ……と繰り返すことが可能。ただし、パーティ入れ替え時に即戦闘を仕掛けると、痛み分け時に味方が復活していない可能性もあるので、相手と付かず離れずで移動するなどして、多少時間を稼いで復活までの時間を稼いで戦闘を仕掛け、その回転力を生かせる。

魔種・低レートサンプルデッキ

カードNo.	レア	使い魔名称	フィールドスキル	サポートスキル	コス	速	攻	属
魔種:031	R	サキュバス	シールド	-	15	3	複	闇
魔種:073	UC	【悪戯】フェアリー	Wゲート	-	10	3	単	雷
魔種:075	C	ホムンクルス	-	散スマ	10	3	散	光
魔種:087	UC	ベルフェゴール	Wサーチ	-	15	4	単	雷
魔種:088	UC	【嗜虐】ロキ	-	-	15	3	複	闇
魔種:091	C	ギニョール	Wサーチ	-	25	4	単	光
-	-	プレイヤー	-	-	-	4	単	炎
降魔:010	UC	～静謐の担い手～	Wゲート	Wゲージ／Wレジスト	-	4	複	雷

主力となるスーパーレアの代わりに使い勝手の良い特殊技を持つ使い魔を集めた形がこのデッキ。

［ベルフェゴール］は、強化系が欲しいなら［シルフ］に変更するのもいい。もちろん、最終的にはここを［エーコ］にするのが理想。また、［ホムンクルス］は、こちらも最終的には［フォールンエンジェル］に変更するのがベストだ。

また、デッキの形はガラリと変わるが、［ギニョール］と［ベルフェゴール］の代わりに、［バルバリシア］と［リリス］を入れる形も有効だ。

基本戦術は、魔種の基本に忠実に戦闘での突破からの制圧狙いとなる。このとき、パーティは［ギニョール］とコスト10二体の組み合わせと、コスト15三体の組み合わせを交互に使うと操作も簡単になる。ただし、神族や不死が相手のときは、どちらのパーティにもそれぞれの弱点属性が入るように入れ替えつつ戦闘を仕掛けよう。

海種・低レートサンプルデッキ

カードNo.	レア	使い魔名称	フィールドスキル	サポートスキル	コス	速	攻	属
海種:022	C	ヤクシニー	リペア／ゲート／Wサーチ	ゲージ	15	3	散	光
海種:033	UC	ノーチラス	ゲート	複スマ	10	4	散	炎
海種:065	R	サーガ	シールド	散スマ	30	3	散	炎
海種:069	UC	セベク	Wゲート	-	25	4	単	闇
海種:071	C	スカイフィッシュ	-	-	10	4	複	光
-	-	プレイヤー	-	-	-	4	単	撃
降魔:012	R	～廃滅の機神～	Wゲート	W単スマ／W複スマ	-	4	複	撃

［サーガ］を軸として、その特殊技のレベルを上げつつ、突破を狙うデッキ。［ヤクシニー］と［ノーチラス］は、［オケアノス］と［【祝福】テティス］にするとデッキとしてより完成度が上がる。［オケアノス］は、それ単体で入れ替えても問題はないが、その真価を発揮するのは［【祝福】テティス］と併用してこそなので、可能な限り同時にデッキに組み込みたい。

また、戦闘、制圧の両面でカギとなるのが［セベク］の特殊技。これは、罠のような扱いをするのではなく、戦闘時に設置して味方の壁にしたり、突破されたときに使う。そのときに最寄の自陣ストーンに設置して退却することで、相手の制圧を遅らせ、再出撃までの間の被害を抑えるのにとても便利。

このように、戦闘と制圧面で特殊技を駆使するので、やや扱いは難しい面もある。とにかく、［セベク］の特殊技は溜まったからと使用するのではなく、状況に応じて設置したい。

不死・低レートサンプルデッキ

カードNo.	レア	使い魔名称	フィールドスキル	サポートスキル	コス	速	攻	属
不死:005	R	ドラキュラ	シールド	-	30	3	複	雷
不死:071	UC	【覚醒】モルガン	ゲート	単スマ	15	3	単	闇
不死:075	C	デスクラブ	Wサーチ	-	10	3	単	撃
不死:078	R	実験兵器７号	Wサーチ	W単スマ	10	4	単	闇
不死:082	R	【崇拝】キュベレー	シールド	Wレジスト	25	3	単	撃
-	-	プレイヤー	-	-	-	4	単	炎
降魔:009	UC	～殲滅の怒涛～	Wゲート	Wゲージ／W複スマ	-	4	複	闇

レアながら、3速で〈シールド〉のスキルを持ち、優秀な特殊技とスペックを持つ高コスト使い魔二体を軸としたデッキ。［デスクラブ］のところは、最終的に［静御前］に変えるのがベスト。また、［【崇拝】キュベレー］の代わりに、同じスキルを持ち、攻撃範囲の違う［ブラムス］や［【禁呪】バーバヤーガ］を入れるのもいいだろう。もちろん、それに合わせて［グレート・ハーロット］の登用もアリ。

基本戦術としては、制圧の苦手なデッキに対しては、〈シールド〉を持つ二体の使い魔を連れ、シールド施設側に敵を引き付けつつ戦う。制圧面で劣り、速度差で制圧行動が難しい場合は敵を追いかけて戦闘を仕掛ける。

戦闘時は、基本的には［ドラキュラ］を盾にして戦闘をすることでダメージを受けても回復できるようにすることで、突破が狙いやすくなる。突破後は、可能な限りシールドの制圧を狙う。そうして、【覚醒】モルガンの特殊技の効果アップを狙う。

慟哭の狭間

神族のローコストデッキ：神族に関しては、主軸となるカードがスーパーレアに偏ってしまう傾向にあるため、低レートのデッキはどうしても組みにくい。デッキを組むなら、［関羽］や［ポポイ］、［ケフカ］、可能であれば［久遠寺有珠］あたりを確保した上で、［レナス］や［アフロディーテ］などと組み合わせてデッキを組もう。

新たなボス“黒蹄王”が待ち受ける 追加クエストの詳細を徹底解説!!

Shining Force CROSS Elysion【エリュシオン】

ついに公開された通常モードの追加クエスト「桜花の仙境」。先行でエリュシオンモードに出現した黒蹄王へと挑み、さらなる力を手に入れるべし！

シャイニング・フォース クロスエリュシオン
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
■操作方法　：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2012年3月15日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text 伊勢猫

SR武器を求めて最深部に待つボスを目指せ!

桜花の仙境

クエスト DATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★× 13	プレイヤー Lv.45 以上

二手に別れて分担しながら進め!

常設の新クエスト「桜花の仙境」は固定2パターンのマップ構成となっており、エリア1のギミック配置でパターンを判別可能。いずれの場合でもエリア1～2でルートが分岐するため、パーティ内で二組に分かれての探索行動が基本となる。ちなみにスタート直後、青スイッチが正面に無いパターンBの場合は、エリア3がデンジャーゾーン扱いとなっているので注意しておきたい。

また、クエスト道中にトラップこそほとんど無いが、機械兵や狼男、竜戦士などの厄介な中型モンスターが目白押し。上級クエストではおなじみとなったヴァンガードのカリオンスマッシャー、ネクロサーヴァントも登場するので、出現エリア＆ポイントを覚えていこう。

ボス前のGK戦では、ミノタウロス×2体が出現。ここもパーティで手分けしての各個撃破が基本となる。

パターンBの場合は、エリア3が全討伐になるので要注意！ 全体マップを表示して、小型モンスターの倒し忘れが無いかチェックして進もう。

戦闘エリアが広いため、突進で走り回られると時間がかかりやすい。スタート直後に全体気絶を使って、いずれか一方を速攻で倒すのがオススメ。

エリア別　ワンポイント解説！

エリア1のポイント

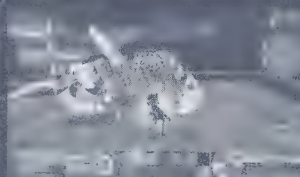
ギミック操作を忘れずに！

パターンAの場合は4個、パターンBの場合は3個のスイッチ操作でワープ部屋のゲートが開く。階層構造でスイッチの位置が分かりづらいが、左右へ分かれて進めば問題無し。担当分のスイッチを押し忘れていないか、マップでチェックして合流地点を目指すこと。

スタート地点から青スイッチが見えるかどうかでパターンを判断。スイッチの位置を覚えること

エリア2のポイント

MPを使い切ってもOK!?

いずれのパターンでもルート別に2個ずつスイッチがあって、1個がMP回復の泉を開けるためのスイッチ。パターンAの場合のみ、ワープ部屋へ進むための鍵がある。カリオンスマッシャーが出現するRG戦を終えたら、合流地点へ向かう前に忘れず回収しよう。

MP回復の泉があるので、スキルを出し惜しみしなくてOK！ 手早く倒して合流地点へ急げ!!

エリア3のポイント

ジェネレーターに御用心？

パターンAの場合は一本道だが、パターンBだとデンジャーゾーンになるため時間がかかりやすい。いずれのパターンであっても、感知型のジェネレーターからネクロサーヴァントが出現。乱戦状態にならないよう、あらかじめ周囲の中型モンスターを倒しておこう。

パターンAは扉の側に感知型ジェネレーターが2 まとめて出さなければ対処しやすくなるぞ！

新たなカテゴリー＆コラボ武器が解禁!?

「桜花の仙境」をプレイすることで、スーパーレア（SR）カテゴリーの新武器レシピが開放される。物理攻撃力こそ既存のVR武器よりも若干高い程度だが、光属性特化なら乗り換える価値アリ!? 付加される特殊能力の詳細こそ不明だが、パラメータ値も期待できそうだ。

また、先日開催された「BB」コラボアイテムの性能も、合わせて掲載しておくので参考にしてほしい。

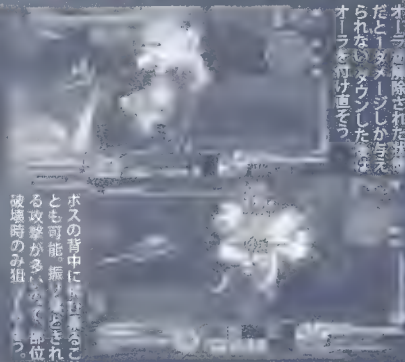
種別	アイテム名称	物理攻撃力		腕力		体力		知力		器用度		攻撃速度		属性値
		基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	（基礎～最大）
両手剣	破邪の真刀	129	141	72	79	13	14	22	24	19	20	0	—	火＋10～11/地＋25～27
	破邪の真刀＋10	161	176	97	105	16	17	27	30	23	25	0	—	火＋12～13/地＋31～33
ハンマー	打出の大槌	152	167	70	77	17	18	24	26	15	16	0	—	光＋30～33
	打出の大槌＋10	190	208	94	103	21	22	30	32	18	20	0	—	光＋37～41
フレイル	風魔の鎖鎌	126	138	55	60	14	15	24	26	33	36	0	—	水＋5/光＋30～33
	風魔の鎖鎌＋10	157	172	75	82	17	18	30	32	41	45	0	—	水＋6/光＋37～41
魔導銃	種子の砲筒	129	141	55	60	7	—	36	39	28	30	0	—	火＋30～33/地＋10～11
	種子の砲筒＋10	161	176	75	82	8	—	45	48	35	37	0	—	火＋37～41/地＋12～13
ナックル	百鬼の鉤爪	139	152	71	78	12	13	17	18	26	28	0	—	火＋15～16/光＋20～22
	百鬼の鉤爪＋10	173	190	95	104	15	16	21	22	32	35	0	—	火＋18～20/光＋25～27
ダガー	双柳の十手	125	137	55	60	8	—	39	42	24	26	0	—	地＋10～11/光・闇＋20～22
	双柳の十手＋10	156	171	75	82	10	—	48	52	30	32	0	—	地＋12～13/光・闇＋25～27
魔導器	記憶の橄欖石	120	132	44	48	6	—	52	57	24	26	0	—	—
	記憶の橄欖石＋10	150	165	62	67	7	—	65	71	30	32	0	—	—
魔装	明星の機巧	129	141	48	52	15	16	31	34	32	35	0	—	風＋15～16/地＋20～22
	明星の機巧＋10	161	176	67	72	18	20	38	42	40	43	0	—	風＋18～20/地＋25～27

桜花の仙境　BOSS

黒蹄王

破壊部位	頭部

アドバタイズムービーに登場する、ケンタウロスを模した新ボス。前方への攻撃パターンが大半だが、状態異常を付与されやすいのが難点。専用のオーラギミックを理解して、全力で討伐せよ!

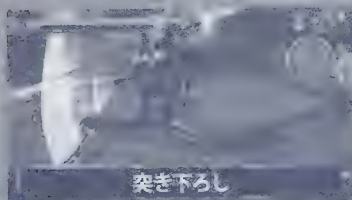
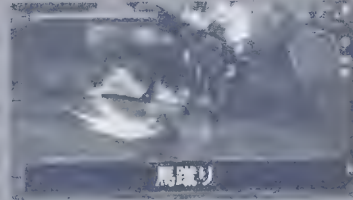
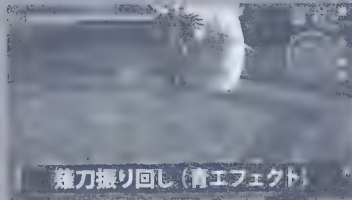
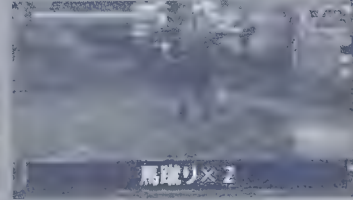
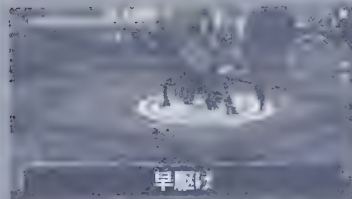
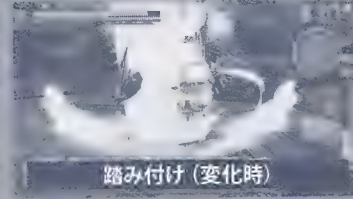
[illegible]モード「未踏の大地」で先行登場した黒蹄[illegible]モードの協力クエストに登場！　エリュシオン[illegible]と違って、協力クエスト限定のオーラギミック（カ[illegible]されているため、その仕組みを理解して[illegible]ダメージを与えることができない。
[illegible]の変化については、[illegible]などのカラーリングで判別可能。赤色のオーラをまとった攻撃が基本となるが、何度も発狂させると戦闘時間が余計にかかってしまう。理想は緑～白の攻撃形態をキープすることなので、[illegible]オーラを切り替えて攻撃していこう。[illegible]でダウンを奪った際は、攻撃形態が初期状態へ戻ることも覚えておこう。

オーラが解除された状[illegible]だと1ダメージしか与えられない。ダウンした[illegible]はオーラを付け直そう。

ボスの背中に[illegible]ることも可能。振り[illegible]とされる攻撃が多いので、部位破壊時のみ狙[illegible]う。

オーラギミックの仕組み

フィールド上に赤青に光るギミックが設置されており、これを踏むことでオーラをまとった状態となってボスにダメージが通るようになる。赤色は「攻撃形態を進ませる」効果があって、一定ダメージで「青→緑→白→紫（発狂状態）」とボスの攻撃形態が変化。逆に青色は「攻撃形態を戻す」効果となり、プレイヤーがダウン（気絶含む）するとオーラが解除される。

フィールドの西側に設置された、赤色のオーラをまとってから攻撃するのが基本。

黒蹄王の主要な攻撃パターン

種別	アイテム名称	物理攻撃力		腕力		体力		知力		器用度		攻撃速度		属性値
		基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	（基礎～最大）
両手剣	SW- ティアダウナー	128	140	67	73	14	15	21	23	24	26	0	—	闇＋30～33
	SW- ティアダウナー＋10	160	175	90	98	17	18	26	28	30	32	0	-	闇＋37～41
ハンマー	単式機関砲	158	173	73	80	22	24	20	22	10	11	0	—	—
	単式機関砲＋10	197	216	98	107	27	30	25	27	12	13	0	—	—
フレイル	41 型強化手榴弾	125	137	59	64	23	25	18	19	25	27	0	—	火・地＋20～22
	41 型強化手榴弾＋10	156	171	80	87	28	31	22	23	31	33	0	—	火・地＋25～27
魔導銃	GAX ダイナソア	130	143	61	67	11	12	30	33	23	25	0	—	火＋20～22/闇＋10～11
	GAX ダイナソア＋10	162	178	83	90	13	15	37	41	28	31	0	—	火＋25～27/闇＋12～13
ナックル	ラベージバイク	138	151	65	71	7	—	21	23	32	35	0	—	風＋30～33
	ラベージパイク＋10	172	188	88	95	8		26	28	40	43	0	—	風＋37～41
ダガー	高振動ブレード	124	136	60	66	12	13	34	37	19	20	0	—	風＋30～33/光＋20～22
	高振動ブレード＋10	155	170	82	89	15	16	42	46	23	25	0	—	風＋37～41/光＋25～27
魔導器	フィオナのファイル	127	139	47	51	8		47	51	23	25	0	—	光・闇＋20～22
	フィオナのファイル＋10	158	173	65	70	10	—	58	63	28	31	0		光・闇＋25～27
魔装	SP- ベネトレーター	129	141	52	57	13	14	28	30	32	35	0	—	火＋10～11/闇＋20～22
	SP- ヘネトレーター＋10	161	176	72	78	16	17	35	37	40	43	0		火＋12～13/闇＋25～27

SANGOKUSHI TAISEN 三国志大戦™ TRADING CARD GAME

追加カードもおなじみのイラストレーターが続々参戦！

三国志大戦トレーディングカードゲーム
■メーカー：セガ
■ジャンル：トレーディングカードゲーム
■操作方法：アナログTCG
■発売日：2012年3月8日スターターデッキ（三種）
：2012年3月29日ブースターパック

第二弾ブースターパックを控え、各所でますます盛り上がりを見せる本作！　本誌で初公開となるイラストも掲載していくぞ！

第2弾ブースターパック6月28日発売予定！

今回もアーケードでおなじみのイラストレーターが続々参戦！

新たな『三国志大戦』シリーズとして、すっかりおなじみとなった『三国志大戦トレーディングカードゲーム』の第2弾ブースターパックが、6月28日に発売予定だ！　今回もアーケードでもおなじみのカードが数多く追加されるぞ！　また、このブースターパックには、「伝国の玉璽」という金色に輝くカードがランダムで封入されおり、集めることで特製オリジナルグッズと交換可能なキャンペーンも実装される。アーケードプレイヤーなら思わず「ヘヤーッ！」と叫びたくなるパッケージも最高です！

発売日：6月28日
価格：
1パック9枚入り330円（税込）
1ボックス15パック入り　4,950円（税込）

計略カード「約束の援兵」
イラスト：戸橋ことみ

アルカディアにて初公開画像

アーケード版でおなじみの計略「約束の援兵」が『三国志TCG』にも登場！　イラストレーターもアーケード同様、戸橋ことみ氏だ！

武将カード「陸遜」
イラスト：三好載克

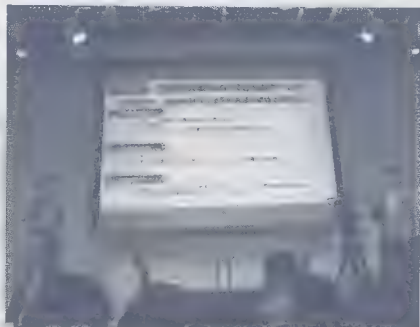
こちらもアーケードで同じみの軍師陸孫！　アーケードでは無類の使いやすさを誇った武将だけに、『TCG』での性能も気になる！

『三国志大戦3 WAR BEGINS』と『三国志大戦トレーディングカードゲーム』の合同イベント

三国志大戦スペシャルイベント　秋葉原の宴リポート

盛大に開催された初の合同イベント！

当日は早朝から、アーケード、TCG双方の『三国志大戦』ファンが駆け付け、会場はあふれんばかりの超満員！　開演早々『三国志大戦TCG』の体験会や、公認大会が実施され、『TCG』ファンはもちろん、アーケード版の有名プレイヤーが参加する姿も見られた。そして、『三国志大戦3』の1DAYトーナメント「秋葉原決戦」が始まると、TCGプレイヤーの視線もライブモニターに集まり、トッププレイヤーたちの超絶テクニックに賞賛の声を上げた。

初の『三国志大戦』合同イベントは、お互いのタイトルを活気づけあい、そして、交流を深めあった大成功のイベントとなった。

大会終了後、ステージ上でアーケード版広報にしじまん氏から『TCG』とのコラボレーションの提案が!?　今後も2タイトルの動きから目が離せない！

三国志雑記
イベントにはアーケード版「三国志大戦3」の有名プレイヤーも多く招待され、熱戦を繰り広げた。特に「特殊称号」を持つ君主の人気が高く、サインを求められている場面も見受けられた。中には遠方から参加したプレイヤーも見られ、久々に合う「戦友」たちとの会話に華を咲かせていた。

計略と基本システムに調整が入り再び戦局が変化を見せる！

三国志大戦3 WAR BEGINS
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月17日(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

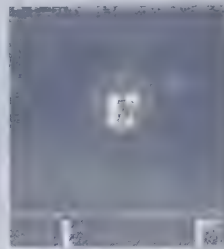
久しぶりのバージョンアップは計略だけでなく、一騎討ちなど、基本システムにも調整が入り、再び戦場が熱気を増す！

Ver.3.594変更点を把握せよ！

大会やキャンペーンなどで、常時動きを見せている本作だが、先日久々となるバージョンアップを実装し、計略の変更に加え、基本システムにも調整が入った。特に士気上昇速度とコスト攻城比の変更は戦局を大きく変化させる要素といえる。一騎討ちの変更も、心待ちにしていたプレイヤーが多かったのではないだろうか。

項目	変更内容
士気	士気上昇速度↑
特技	大軍持ち武将の最大兵力↓
攻城	コスト比攻城力の変更
一騎討ち	両者の部隊兵力が一定以下にならないと一騎討ちが発生しない
奥義	全攻略の範囲↑

飛将気炎撃

看破

勢力	Ver.	レア	武将名	計略名	変更点
	3	C	劉曄	看破	計略範囲が前方に
	3	UC	卞皇后	落日の舞い	攻城力↑、攻城速度↓
	3.1	R	カク昭	危地の統率	武力↑、効果時間↓
	3.1	C	楊修	鶏肋	範囲↑
	3.5	SR	夏侯惇	あしたのために	効果時間↑、武力↓
魏	3.5	SR	曹操	英知の大号令	効果時間↓
	3.59	SR	司馬懿	狼顧連破	【↑】効果時間↓
	3	SR	関羽	忠義の大号令	範囲が回転可能に、計略範囲が前方に
	3	UC	関平など	長槍戦法	効果時間↑、武力↓、槍長さ↓
	3.5	R	王悦	天意の目覚め	車輪大きさ↓
	3.5	SR	諸葛亮	孔明の大練兵	減少兵力値↑
	3.59	UC	厳顔	旋略・剛槍車輪	【↓】武力↓、【↓】効果時間
	3.59	C	劉禅	魏はいいところ	武力↑、範囲↑、槍長さ↓
	3	UC	凌統など	孫呉の武	効果時間↑、武力↓、ため時間延長
	3	SR	呉夫人	激励の舞い	士気上昇率↓
	3	UC	諸葛瑾	迅速な転進	範囲が後方に
呉	3	UC	張紘	浄化の計	範囲↓
呉	3.5	UC	徐夫人	英魂の命令	効果時間↑、武力↓
	3.59	SR	小喬	最終兵器	ため時間↑
	3.59	SR	孫氏	英魂の火計	範囲縦↑、範囲横↓
群	3	SR	張角	黄巾の乱	復活時兵力↓
	3	UC	張勲	大量生産	効果時間↓
	3.1	UC	韓遂など	卑屈な急襲	効果時間↑、武力↓
群	3.5	SR	呂布	飛将気炎撃	範囲が前方に
	3.59	C	樊氏	歓迎の策略	【↑】効果時間↑、【↓】効果時間↑
	3.59	R	呂姫	鉄腕気炎撃	範囲が前方に
	3.1	R	袁紹	漢の大号令	範囲が回転可能に
	3.1	UC	何進	何進の大号令	範囲が回転可能に、範囲調整
	3.1	SR	皇甫嵩	決起の大号令	範囲が回転可能に
	3.1	SR	王美人	決起の雷撃	威力↓
	3.5	C	袁兄弟	逆境戦法	効果時間↑、武力↓
	3.5	UC	王子服など	血判状の決意	効果時間↑、武力↓
	3.59	R	張奐	旋略・決起憂国	【↑】効果時間↑、【↑】武力↓、【↓】武力↑
	3.59	SR	馬騰	決起の神速号令	範囲が回転可能に
漢	3.59	SR	田豊	秘めたる神術	効果時間↓

初心者から、本格派まで、一日中「TCG」が楽しめる！

三国志大戦TCG

「体験＆講習会コーナー」＆「対戦コーナー」

開場早々に「体験＆講習会コーナー」と「対戦コーナー」ともに超満員！　筆者も対戦コーナーに参加し、本格的なTCGの対戦を肌で感じることができた。また、会場のステージでは第2弾ブースターパックに封入される、軍師郭嘉、関銀屏が紹介され、会場は大歓声が挙がり、両タイトルのプレイヤーの意欲を刺激した。

TCGならではの、和気あいあいとした雰囲気で対戦が繰り広げられていた。

ステージ上では、イラスト紹介以外にも、デモプレイなどで『TCG』の魅力を伝えた。

有名プレイヤーたちが一日限りの激戦を繰り広げた！

三国志大戦3 アーケード

秋葉原決戦

二年ぶりの公式大会となった1DAYトーナメント「秋葉原決戦」。16名の名だたる君主たちが、熟練されたスキルで会場を盛り上がらせてた。そして、この秋葉原の宴を勝ち残り見事、優勝を果たしたのは、今回がほぼ初の大舞台の登場となる車輪デッキ使いの「正覚坊」君主。『三国志大戦3』の底力を体感した大成功の大会となった。

ご覧の通りの超満員！　今もなお、ファンに愛され続けていることを再認識した。

優勝を果たした、正覚坊君主。そのスキルの高さに会場は終止歓声が上がり続けた。

三国志雑記

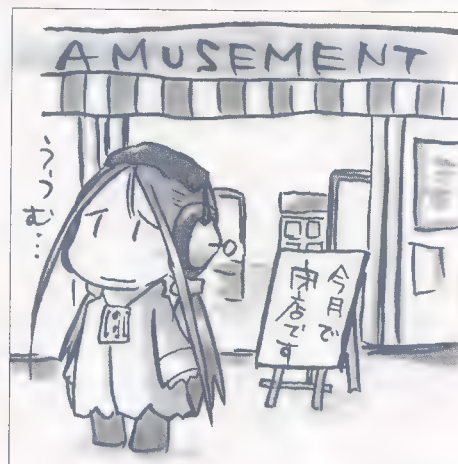
長年大会を待ち続けていたプレイヤーにとって、今回の大会が決まったときのよろこびはひとしおだったはず。さらに、会場では以前「三国志大戦」シリーズのランカーであった、「戦国大戦」の有名プレイヤーの顔まで見れた。このように大成功を納めたイベントだっただけに、また、このような大会が開催されることを期待したい。

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

アーケードゲームの音楽について、様々な情報をお届けしている当コーナ。今月は『旋光の輪舞』シリーズ楽曲の生みの親、渡部恭久氏にお話をうかがった。小説とのコラボレーションとなる大注目のサントラは、こうして生まれた!

今月の「ただいま調査中!」

調査のためにあるお店に向かったピピ子団長。そこにあったのは、閉店を告げるメッセージ。思いは複雑にあるけれど、自分たちにできることはただひとつ。大好きなお店で遊ぶこと。さあ、コインいっこいれる!

クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.9

5/31 「旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE SOUNDTRACK × NOVEL」発売!

渡部恭久氏 インタビュー ～インサイド・オブ・『旋光の輪舞』サウンド～

小説と音楽のコラボレーション ボリュームには理由あり

――小説とサウンドが堪能できる豪華仕様ですが、このような形でリリースした経緯は?

渡部　もともとは家庭用版『旋光の輪舞DUO』のダウンロードコンテンツに曲を入れよう、といった企画があったのです。しかし、諸般の事情でコンテンツと音楽を一緒に提供することができなかった。このときのやり残したという感がずっとあったんです。そんな中、新たに『旋光の輪舞』のノベルが始まるということになりまして、やっぱり音楽は付けたいなあ、とは考えていたんですよ。

――連載当時から既に音楽を想定してたのですね。

渡部　丸山君(グレフ代表、丸山 博幸氏)の中では連載当時から、単行本として出す際はそういう考えがあったらしいのですが、本決まりの話では無いので現段階では何とも言えないということだったんですよ。そのため、連載当時はあえて小説を読まないようにしてました。読んでしまうと、どうしても楽曲を作りたくなってしまいますから(笑)。

――今回のサウンドトラックの楽曲について、丸山さんからの細かな指示や要望はありましたか?

渡部　彼のオーダーに沿って作っていく、という話にはなっていました。ですが、そのような形に落ち着くまでに経緯がありまして、最初はフリーで好き勝手に創らせてもらっていたんです。普通、ゲーム音楽を作るときは、おのおののスタッフが一緒になって一つひとつを積み上げていく形が多いと思うのですが、今回の小説は既に話が出来上がっているじゃないですか。完成したものに音を付けていくということに少し違和感を感じまして、ゲームでいう「仕様書」のようなものを彼に用意していただきました。後から付けていくといった音楽の作業も作品によってはありますし、もちろんできるのですが(むしろそちらの方が簡単です)、そもそも『旋光の輪舞』シリーズの楽曲自体がそういったスタンスでやり始めてはいないので、少し違和感を感じてしまったんでしょうね。

――サントラに収録する楽曲の数や構成は、企画当初から決まっていたのでしょうか。

渡部　いえ、仕様書を受け取ってそれに沿って作ってはいたのですが、曲数が足りなくなってしまったんですよ(笑)。買ってくださった方に納得していただくにはもう少し頭数がほしいなぁ、と思ったのと同時に、自分自身を納得させるためにもですね、先ほど言った『簡単な部分』だけだとどうしても『旋光の輪舞』として出したくなかったのでしょう。もう少し曲数を増やしてもよろしいでしょうか? と、無理矢理アルカディアさんにお願いしまして、担当編集の方にもとても頑張っていただきました。最初は12、3曲で50分弱ぐらいの収録を考えていたのですが……。

――結果、約70分のボリュームになりました(笑)。

渡部　実はこれでもけずっているんですよ。例えば19曲目の“Lucky Charm”という曲は元々、別の曲へとつないでいて18分ほどあったのですが「これはまずい、“Lucky Charm”で終わらせよう」と(笑)。

――バラエティに富んだ収録楽曲となっていますが、イメージアルバムのような作りを狙っていたのでしょうか。

渡部　そういうわけでも無くて、本当に仕様書に沿って創っていった形ですね。『小説』という作品を邪魔しない様に、でもこの話の内容でしか合わないように……かな? 実は『旋光の輪舞』シリーズ自体が毎回違った取り組みをしています。これま

でに4枚出ているアルバム（右囲み部参照）も、全部違うことをやっているんです。これらの中だと今回は、「旋光の輪舞 DUO -fullflat-」（以下「-fullflat-」）に近い感じになっていると思います。
——今回は「-fullflat-」に収録された"fullflat"や"魅惑のフルーツ牛乳"に続く3曲目となるボーカル曲も収録されていますね。
渡部　オープニングに相当する曲を作りたかったんですよ。本当は『旋光の輪舞 DUO』でやりたかったのですが、実現しなかったんですよね。「-fullflat-」のときにも考えてはいたのですが、何か違うなあと思ってあやふやな感じのボーカル曲にしたので、今回は分かりやすい曲にしようと考えました。午後7時に始まるアニメ……今なら夜中の1時とかかな（笑）？　そこでテレビから流れてくるような曲がやりたかったのです。

二人で腹の探り合い!?
『旋光の輪舞』の楽曲制作

——シリーズの始まりから『旋光の輪舞』の音楽制作を手掛けられていますが、丸山さんとはゲーム内の世界観やイメージの共有をするための情報交換などを密にされているのでしょうか。
渡部　やってそうで、実はやっていないんですよ（笑）。一応、彼はキッチリとした仕様を用意してくれるんですが、そこには必ず罠があるんですよ。どこかしらに、言ってはいけない部分（あえて言葉では表さない部分）が仕込みで入っている。実はこちらも『ボーダーダウン』のときに同じことをしていて、「この曲は実はこういう意味なんだよ」みたいなやり取りがあったんですよ。これはお互いに腹の探り合いですね（笑）。後に徐々に秘密を明かしていくみたいな、そういったやり取りをしています。
——クリエイターとして、お互いが刺激を受け合っているという感じですね。
渡部　本来はこうあることが理想なのかもしれませんが、ビジネスとして考えると失格ですよ（笑）。でもこのような「隠したこと」にもちゃんと気付いてくれるのがすごいですよね。やっぱり彼との仕事は面白いですよ。普段からこんなことやってたら、仕事にならなくなっちゃいますけど（笑）。

——『旋光の輪舞』シリーズだけでもかなり長いお付き合いですよね。
渡部　そうかもしれません。曲数を数えてみたのですが『旋光の輪舞』シリーズだけで150曲を超えているほどですからね（笑）。
——曲を作る上で「『旋光の輪舞』シリーズだから意識している」という点はありますか？
渡部　特に無いですよ（笑）。例えば仮にシューティングだと1面の曲を一番多く聴くことになりますが、途中で飽きるような曲だったらまずいだろう、とかは考えますが。……あ、でも考えたら、ほかのゲームのジャンルでも同じことをやってる（笑）。多分それがもう染み付いてしまっているんですね。特に『旋光の輪舞』だとどれが最初に聴かれるか分からないので全曲にわたって神経を使っています。
——『旋光の輪舞』シリーズでは、曲を用意すべきキャラクターやシーンの数がかなり多くなると思うのですが、その点についてはいかがでしょうか。
渡部　わけが分からなくなってきますよ（笑）。表現のバリエーションが途中で無くなってきて、「あれ、この感覚はどこかでやったやん？」って（笑）。引き出しの数はそれなりに持っているのですが、一作品内での整合性を考えると途中でキツくなってくることはありますね。
——後半になるほど大変そうですね（笑）。
渡部　パターンの一つとしては、『お気に入りの面』とか『（自分の）嫁キャラ』を決めておいて、その曲を最後に作るんです。つまり、楽しみを後に取っておく。そこまでに曲でやりたいことをやってしまっていても、最後は「嫁」だからそのうち出てくるだろう、みたいな感じ（笑）。
——ちなみに渡部さんの嫁キャラは……。
渡部　リリー択ですよ（笑）。
——そして側室がミーツェですよね。
渡部　うわ、よくご存知で（笑）。
——ファンにはおなじみですので（笑）。

【インタビューを終えて】
強く印象に残ったのは丸山さんとの関係性。あえて茨の道を進んでいるように見えて、実は楽しくて仕方がない！　その笑顔の中に、『旋光の輪舞』という作品を見た気がしました。（げっつ☆先生）

Discography

サウンドに凝縮された『旋光の輪舞』ワールド

これまでに数多くののサウンドトラックが発売されている『旋光の輪舞』シリーズ。どのアルバムも、渡部恭久氏の音楽エッセンスがふんだんに散りばめられている名作ばかりとなっている。

旋光の輪舞 -Sound Tracks-

価格：2,500円(税込)／発売元：スーパースィープ／仕様：CD1枚

記念すべきシリーズ1作目のサウンドトラック。透明感のある音の世界が紡ぎあげる、『旋光の輪舞』の原点を堪能できる1枚。

旋光の輪舞 -Carpe Diem- sound tracks vol.2

価格：2,500円(税込)／発売元：スーパースィープ／仕様：CD1枚

Xbox 360版『旋光の輪舞 Rev.X』用に書き下ろされた新曲を収録。アーケード版とは違ったアプローチで世界感を広げている。名盤です。

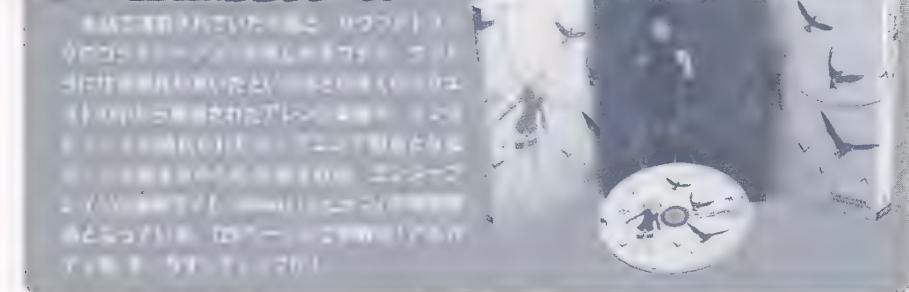
旋光の輪舞 DUO サウンドトラック

価格：2,940円(税込)／発売元：スーパースィープ／仕様：CD2枚

シリーズ2作目の『DUO』サウンドを、CD2枚組で収録。多様な音楽性の楽曲が楽しめる、"ジャンル渡部"を体感できるアルバムだ。

旋光の輪舞 DUO -fullflat- sound tracks vol.2

価格：2,625円(税込)／発売元：スーパースィープ／仕様：CD1枚

Xbox 360版『DUO』のストーリーモードで追加された楽曲を中心としたアルバム。本文で触れた、ちょっと不思議なボーカル曲も収録。

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2012年4月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Wゾーン	247,297,600	KENO	ALL O-S-W	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	オリジン Iゾーン	151,751,900	AFO	ALL A-D-Iルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
	オリジン Yゾーン	145,522,140	PAL	ALL Q-U-Y	個人申請 タイトーステーション池袋ロサ店（東京）
	オリジン Zゾーン	214,999,000	PAL＠寸止め残念!	ALL Q-U-Z	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	ジェネシス Jゾーン	284,368,650	ねこび	ALL C-F-J	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ジェネシス Kゾーン	268,659,700	ねこび	ALL C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ジェネシス Lゾーン	255,738,430	地獄龍H.S	ALL	つるまき（栃木）
	ジェネシス Zゾーン	302,669,700	地獄龍H.S	ALL	つるまき（栃木）
	セカンド Vゾーン	164,784,400	HBS-HIR	ALL O-R-Vルート グゾク3回転	個人申請 ゲームアイビス太子店（兵庫）
	ネクスト Hゾーン	185,182,000	KU＠AKIBA	ALL A-D-H ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Iゾーン	164,168,500	KU＠AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Vゾーン	203,452,050	YUN＠旭さん、100円化まだですか?	ALL O-R-V ぐそく先生3回転	個人申請 タイトーステーション旭サンモール店（茨城）
	ネクスト Wゾーン	234,058,400	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL P-S-W ノーミス	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ネクスト Xゾーン	250,195,600	KU＠AKIBA	ALL P-S-X ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	フォーミュラ Wゾーン	238,505,400	SG.	ALL P-S-W ノーミス	個人申請 ゲームパニック甲府（山梨）
	フォーミュラ Yゾーン	193,829,500	PCS	ALL Q-U-Y 茶亀×90	個人申請 ゲームセンターテクノポリス（新潟）
	レジェンド Wゾーン	232,502,600	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL P-S-W ノーミス	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	レジェンド Xゾーン	253,672,050	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL P-S-X ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	レジェンド Zゾーン	277,848,100	IMO＠最終章までもう少し	ALL Q-U-Z	個人申請 ラクトス（東京）
	外伝 Hゾーン	186,733,000	VEG＠〆切りの翌日に出るヘタレ	ALL それなりに会心の出来	個人申請 AM PIA 津田沼店（千葉）
トラブルウィッチーズAC for NESiCAxLive	ゲロゲロ・シエス	128,729,600	CLAW-やまも㋮	ALL 残4	個人申請 タイトーステーション豊橋（愛知）
	ゲロゲロ・プリル	116,162,600	CLAW-やまも㋮	ALL 3ミス 金40万	個人申請 GAME VAMOS（愛知）
レッツゴーアイランド3D		444,400	TOE	ALL 2P側 ステージ2は2-3を選択	個人申請 楽市楽座 黒崎店（福岡）
新作					
KOF SKY STAGE	テリー	28,728,530	oki	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	14,737,736,064	しろごま	ALL 残×3.5 ボム×0	Game in えびせん（東京）
ホーンテッドミュージアムII		4,456,880	遊撃手-まJU	ALL 99人救出 射的ミス 2P側	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.07		6,311,900	お粗松君	ALL ネコ・カオス 姫あり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
星霜鋼機ストラニア	バウアー・EXPERT	18,677,810	レベル固定の腕輪	ALL 1ミス 2面コア防衛1つ失敗 S×6 A×1	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
赤い刀	参号機	540,176,130	AKF＠やっと出た!	ALL ライフ×5(削りあり) ボム×6	個人申請 ゲームフジ市川（千葉）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	ユルシュル	77,204,800	ERO＠グッディ21は今日も元気です	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・ストロング	1,098,575,315,745	RIS	点滅ALL	個人申請 アミパラキャッスル（広島）
レトロ					
1941	1P	15,011,000	CNT!	ALL 1P 連付	大久保アルファステーション（東京）
ストライカーズ1999	X-36	3,544,600	ましこ	ALL ノーミス ボム9 ダブル61周130.6万	スポラ九品寺（熊本）
ストリートファイターIII 3rdストライク	オロ	12,213,900	CYR-WAR	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
TETRIS THE GRAND MASTER 3 -Terror Instinct-	WORLD-SAKURA	3'14"30	にく	ALL	Game in えびせん（東京）
テトリス KIWAMEMICHI	レベルスター	11,632,899	「テト鬼」コーリャン	Lv.1826 511ライン	Game in えびせん（東京）
ナイトストライカー	Qゾーン	91,782,530	JMB-なかっぴ	ALL AL_ハシフィスト 惑星直列	個人申請 ゲームナポレオン（神奈川）
ナムコクラシックコレクションVol.1	スーパーゼビウス	2,593,700	ナポに来てくれた方々に感謝です。JMB	ALL SP×4 連付 残0	個人申請 ゲームUFO伊勢原店（神奈川）
バーチャコップ3 NewVer.		882,235,000	TOE	ALL 1P側	個人申請 楽市楽座 黒崎店（福岡）
バトルガレッガ	シルバーソード	16,751,930	みぐ	全7面ALL 連同付 予選1099万	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
バトルバクレイド アンリミテッドVer.		129,800,660	GFA2-ISO	ALL 上級 連付	Game in えびせん（東京）
ブロックアウト	面数	R.99	SAL	面数 20面スタート F1032 431064pts	Game in えびせん（東京）
レイフォース	連付	9,445,800	カミ	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
わくわく7	ティセ	33,354,400	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
首領蜂	Aタイプ	84,170,530	SOF-WTN	2周ALL 残×3	Game in えびせん（東京）
出たな!ツインビー	連付	4,709,150	ヘルニアM.B	2周ALL 連付	大久保アルファステーション（東京）
戦国ブレード	翔丸	2,287,200	今はやりの自称霊媒師-優勝は阪神	全2周クリア ショット連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
怒首領蜂大往生	タイプA	2,171,137,550	ありがとう大往生、無相夢学HFD	ALL EX強化 残機3 残B2	個人申請 ゲームパニック大和（神奈川）
忍	連付	810,260	SYG-SINO 手元動画有り	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
婆娑羅2	武田信勝	21,015,910	トモキソ	2周ALL 安全重視です 2350万のパターンは作っているので頑張りたいです。	個人申請 戦（高知）

■番外編（集計対象外作品）

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
エアーウルフ		9,999,990＋α	FLG-BIN Mr.スカイマッスル	20-7 12時間25分 残×7	GAME 41（北海道）

■お詫びと訂正： 144号、145号掲載のデータに誤りがありました。関係者各位にここにお詫びするとともに、以下のように訂正いたします。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Vゾーン	216,705,700	七蛛＠あやなミ	ALL O-R-V	ゲームコーナー東部（宮城） ※145号
出たな!ツインビー		4,705,250	ヘルニアM.B	2周ALL 連付	大久保アルファステーション（東京） ※145号
ホーンテッドミュージアムII		4,045,320	遊撃手-まJU	ALL 2P使用 97人救出 射的ミス	個人申請ビッグジョイ（大阪） ※144号

次回集計

●次回の集計（アルカディア148号）は2012年6月17日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は6月20日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『トラブルウィッチーズAC for NESiCAxLive』は、2009年に稼動したタイトルのアップデート版。以前のバージョンでは「ゲロゲロ」両モード併せてほぼ全部門がカンストによる集計中止という結果になりましたが、今バージョンでは調整が加えられたため、カンストの心配はなさそうです。NESiCAxLiveに対応し稼働台数が増えたため、今後のスコア争いに期待できそうです。新たに追加されたシエスは高火力な半面、魔方陣の効果時間が短いピーキーな機体なので、どのような稼ぎが展開されるかに注目です。

■久々の更新となる『バーチャコップ3 NewVer.』は、シンプル-ノーマル-ハード-エクストラの順にステージを選択。スコア倍率が16倍になるまでは3ポイントショットを優先し、16倍になった降は弾を撃ち落とすことを重視しているようです。

■『ホーンテッドミュージアムII』は、前回に引き続き、コンボ数×10点の撃ち込み点での稼ぎを重視しています。前回と変わったのは、「ダメージを受けた場合もコンボ数は継続する」ことに注目し、ダメージ覚悟でコンボ数を伸ばしている点です。

■『婆娑羅2』は、全機体中唯一2周クリアされていなかった武田信勝において、ついに達成者が出ました。1周目の点効率は220万[180]-410万[160]-510万[105]-610万[105]-730万[115]-850万[100]です([ ]内は連新の概数)。2周目はクリア重視で進めたため、稼ぎ効率は意識していないようですが、2350万点パターンも完成しているそうなので、次回への期待がふくらみます。

■今回は『TETRIS THE GRAND MASTER 3 -Terror Instinct-』、『テトリス KIWAMEMICHI』、『ブロックアウト』といったテトリス系作品の躍進が注目どころ。

中でも変り種は、3D空間にブロックを積み上げていく『ブロックアウト』。「俯瞰視点のテトリス」といったおもむきのパズルゲームです。難度が高いことで有名で、特に20面を超えたあたりから面を進めるのが非常に困難になります。本作では開始ステージのセレクトが可能ですが、20面から開始しています。プレイヤーの「SAL」氏は面ごとの詳細なメモを作成したり、ブロックのシミュレータを作成といった研究を重ね、今回は何と99面という快挙を達成しました。

■『レイフォース』(連付)はプレイヤー間で名作との評価も高く、稼ぎにはきめ細やかなロックオンパターン構築が必要なタイトル。最終面でのロックオンがシビアな場面が多く、かつザコ敵の撃つ弾が完全にパターン化できないため、更新は厳しいと思われていましたが、ついに13年ぶりの更新です。

そのほか、今回は興味深い申請があったので、最後に触れておきます。申請があったのは『エアーウルフ』。1987年に九娯貿易からリリースされた横スクロールシューティングです。弊誌、およびその前身の『ゲーメスト』では集計対象ではありませんが、今回カンスト(9,999,990+α)が達成されました。記念すべきカンスト達成ということで、番外編扱いという形で左ページに掲載しておきます。ちなみにカンストは20周目にて達成。どのくらいの長丁場になったかは、右記「ハイスコア通信」欄をご覧ください。

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)

FLG-BINさんがエアーウルフをカンストしましたが、プレイ時間12時間25分でトイレ×3でした。

●大久保アルファステーション(東京)

当店は5月7日をもって閉店しました。20年間にわたりご愛顧いただきありがとうございました。当店をご支援いただいた方に御礼申し上げます。

●メディアパーククリプロス高槻(大阪)

ガンダムEXVSフルブースト、ペルソナ4U、好評稼働中です。週末は積極的にゲーム大会を開催しています。大会動画配信も始まりました。よろしくお願いします!

新たに追加・変更されるルール

真・恋姫†夢想 ～乙女対戦★三国志演義～ Ver.1.2

【スコア】単一部門で集計します。使用キャラクター、軍師は問いません。また、本バージョンの稼動をもって、旧バージョンの集計を打ち切ります。
[工場出荷設定:前バージョンから変更無し]

ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ Ver.1.02

【アーケードモード】、【スコアアタックモード】の2部門で集計します。両部門とも、使用キャラクターは問いません。また、本作はオンラインで自動的にアップデートされるため、本バージョンの稼動をもって旧バージョンの集計を打ち切ります。
[工場出荷設定:前バージョンから変更無し]

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX

以前に稼動していた『THE KING OF FIGHTERS XIII』とは別タイトルとして集計します。集計部門は【スコア】単一部門です。使用キャラクターは問いません。
[工場出荷設定:前バージョンから変更無し]

カオスコード Ver.1.02

【スコア】単一部門で集計します。使用キャラクター、スキルセレクト、RUN or STEPの選択は問いません。また、本バージョンの稼動をもって、旧バージョンの集計を打ち切ります。
[工場出荷設定:前バージョンから変更無し]

NESiCAxLive集計 (2012年5月16日締切分)

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画で、先月から試験的に一部のタイトルから掲載を始めています。

スコアの締め切り日ですが、毎月16日24時を予定しています(祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります)。

掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

●パズルボブル

スコアネーム	スコア	店舗
275	48,828,360	トライ・アミューズメントタワー(東京)

※稼働開始から5月16日までの通算トップスコアを掲載しているため、達成日は過去にさかのぼる場合があります。スコアネームが「No Name」となっているものは、何らかの事情でスコアネームの集計ができなかったスコアです。

●exceptions

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
light	YOK	507,030	アミューズメントガリバー(沖縄)
normal	TAY	1,320,640	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店(東京)
heavy	TOZ	3,451,790	Hey(東京)
excess	TOZ	6,585,720	タイトーステーション 町田店(東京)

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	
ストラニアNORMAL	所長	15,868,700	コムテックスクウェア(愛知)
ストラニアHARD	うまかっちゃん	16,539,360	ラウンドワン宮崎店(宮崎)
ストラニアEXPART	がんばる ぎんくん	16,509,530	セガ アリーナ 浜大津(滋賀)
バウアー NORMAL	レベル固定の腕輪	17,133,590	タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)
バウアー HARD	レベル固定の腕輪	18,715,710	タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)
バウアー EXPART	レベル固定の腕輪	18,677,810	タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)

※『旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive ver.2.32』については、一位スコアの更新が無かったため、今回は表の掲載を見合わせました。
本集計に関する詳細は以下告知ページに記載があります。
●告知ページURL
http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

●スコアデータ雑感

前回から集計を開始した『パズルボブル』ですが、今回のトップスコアは前回から1000万点以上の更新、2位以降にダブルスコア以上の大差をつけた形となっています。

『旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive ver.2.32』はトップスコアに関しては前回から変化無し。全般的に、2位以下は底上げ傾向です。チャンポ、ペルナなどは1位との差は数万点に迫っています。

『星霜鋼機ストラニア』は、ボスの攻撃パターンを固定する方法(ボス撃破時に、スコアの特定の桁を調整することで可能)が研究されてきたためか、バウアー部門が伸びてきています。O/Dの使用場所や武器レベルの調整など、まだ伸びしろは残されているので、今後も期待しましょう。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

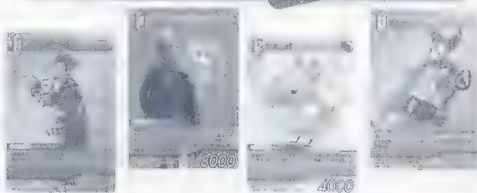
迷探偵ねお子&ぢお子 IKa

NEWS

『FF-TCG』ChapterⅥ、「ブースターパック」を発売!

http://www.square-enix-shop.com/jp/ff-tcg/

ホビージャパンとスクウェア・エニックスとのコラボレーション企画により生まれたファイナルファンタジー・トレーディングカードゲームから、ChapterⅥ「ブースターパック」が発売されるぞ! 本作の基本的なルールは合計50のカードでデッキを構成し、ファイナルファンタジーシリーズに登場したキャラクターや召喚獣で闘うといったもの。今回のChapterⅥでは、通常カード90種類、プレミアムカード90種類の合計180種類からランダムで封入された8枚入りブースターパックが発売される。

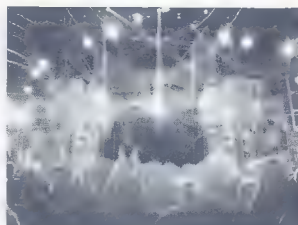
商品名:ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム(FF-TCG)ChapterⅥ「ブースターパック ChapterⅥ」
発売日:6月22日(金)
価格:1パック8枚入り税込330円(本体314円)
発売元:スクウェア・エニックス 企画・販売元:ホビージャパン

NEWS

東京ジョイポリスが、7月14日にリニューアルオープン!

http://tokyo-joypolis.com/

JOYPOLIS

東京・台場に展開する国内最大級の屋内型テーマパーク、東京ジョイポリスがリニューアルオープン。家庭用ゲーム等の「デジタル」とアミューズメント施設等の「リアル」を融合させた『デジタリアル』をコンセプトとしたコンテンツで、新たなエンターテインメントの創造を目指す。中でも、デジタリアルライブステージでは、映像と現実のアクターが一体となり、東京ジョイポリスでしか体験できない新感覚ライブエンターテインメントショーが繰り広げられる。最新のデジタル技術を駆使した新たなアミューズメント、東京ジョイポリスで非日常を体験しよう!

場所:東京デックスビーチ3F～5F
交通:新交通ゆりかもめ「お台場海浜公園」駅より徒歩2分、りんかい線「東京テレポート」駅より徒歩5分
営業時間:10:00～23:00(最終入場22:15) **定休日:**不定休 **料金(予定):**入場料(入場のみ)/おとな800円、こども300円。パスポート(入場+アトラクション乗り放題)/大人3,900円、子供2,900円

EVENT

麻雀格闘倶楽部が二大イベント開催中!

http://www.konami.jp/am/mfc/mfc_uv/

好評稼働中の「麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～」が、投票したプロ雀士と対決できる投票選抜戦を開催中だ! 投票してサポーターポイントを得ることで、プロ本人特別戦に参戦中のプロ本人と優先的にマッチングするようになるぞ。同時に、現在復帰キャンペーンも開催中だ! 50日以上プレイしていないことを条件に、段位昇格に必要なオーブが最大100個獲得できるチャンスが発生。また、来店すると、すぐにドラゴンJACKPOTを発生させることができるので大チャンス。さらに、前バージョンの「我龍転生」のプレイデータに限り、期限切れしていても復活させることができるぞ!

メーカー名:KONAMI
ジャンル:全国オンライン麻雀
プレー人数:1人(オンライン対戦時は最大4名)

麻雀格闘倶楽部オリジナルタッチペンを5名様にプレゼント

ゲームセンターの今を知る情報を満載！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる！ 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ！

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2012年6月稼動予定タイトル		
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム
SEGA CARD-GEN MLB	SEGA	カードゲーム
●2012年7月稼動予定タイトル		
DARK ESCAPE 3D	バンダイナムコゲームス	3Dホラーガンゲーム
maimai	SEGA	音楽ゲーム
●2012年夏稼動予定タイトル		
カオスコード	F K Digital	2D対戦格闘
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
ガンスリンガー ストラトス	スクウェア・エニックス	オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクション
マジカルミュージック	タイトー	音楽ゲーム
ソニックブラストヒーローズ（ダッシュ）	タイトー	ビデオゲーム
激闘伝説ブロッキング	タイトー	ビデオゲーム
●2012年9月稼働予定タイトル		
UNEDER NIGHT IN-BIRTH	エコール／フランスパン	2D対戦格闘
ゲーセンラブ。	トライアングル・サービス	アクション&シューティング
ギルティギア イグゼクス アクセント コアプラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
赤い刀 真 for NESiCAxLive	ケイブ	シューティング
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
DJMAX TECHNIKA2	PENTAVISION	音楽ゲーム
ASTRO RANGER	Good Man	音楽ゲーム
カオスブレイカー	タイトー／フォックスバット	対戦アクション
ダークアウェイク	タイトー／レコム	対戦アクション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～ (2012年4月20～5月19日集計)

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ <アトラス&アークシステムワークス>	250.5pt
2	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト <バンダイナムコゲームス>	247.7pt
3	鉄拳アンリミテッド <バンダイナムコゲームス>	210.2pt
4	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION <カプコン>	165.4pt
5	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	130.5pt
6	怒首領蜂 最大往生 <ケイブ>	125.3pt
7	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル <バンダイナムコゲームス>	120.5pt
8	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE <カプコン>	105.1pt
9	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ <アークシステムワークス>	84.9pt
10	GUILTY GEAR XXAC <アークシステムワークス>	83.1pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	247.7pt
2	戦国大戦-15XX 五畿七道の雄- <セガ>	230.9pt
3	麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～ <KONAMI>	190.5pt
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 <セガ>	180.7pt
5	LORD of VERMILION RE:2 ～慟哭～ <スクウェア・エニックス>	161.5pt
6	クイズマジックアカデミー 賢者の扉 <KONAMI>	153.1pt
7	beatmania IIDX 19 Lincle <KONAMI>	143.9pt
8	ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7 <セガ>	110.7pt
9	jubeat copious <KONAMI>	105.4pt
10	シャイニング・フォース クロスエリュシオン <セガ>	101.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-

「戦国大戦」の人気が上昇中！ ニコ生での著名人の活躍や、先日開催されたスペシャルグッズプレゼントキャンペーンも盛況だったようだ。GW中では特に稼動率の高まりをみせている。

戦国時代をモチーフに大勢の武将たちが登場！ キャンペーン中は武家ごとのデッキケースプレゼントなど好評を博した。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第35回

ハイスコアラーにスポットを当てた稀代の小説「THE END OF ARCADIA」大塚ギチ(著)が無料配信開始! 「ダライアス」に時代を超えて二度対峙するドラマが熱い!

ハイスコアラー小説、登場(時代を紡ぐのはプレイヤー!)

アーケードゲームを語る上で外せないのが、全国ハイスコア集計と、その記録を塗り替えることに挑むハイスコアラーの存在。

ハイスコアラーが最も生き生きとしていたのは、対戦格闘ゲーム登場以前の時代に遡るでしょう。

仮に日本で一番のスコアを出したとして、それによって得られるのは、名声、名誉だけ。雑誌のモノクロページに名前を刻むことが精一杯。

しかし、そういう環境であるからこそ、純粋に、真剣にゲームと対峙。名声、名誉をつかむためだけに、持てる力のすべてを注ぎ込んでいたのが当時のハイスコアラーです。

当時のハイスコアラーは、点稼ぎのための攻略方法が漏れまいと、取材に応じない態度を取るのが普通でした。

それゆえに、ハイスコアラーが全国一位のスコアを狙うに当たり繰り広げたであろう熱いドラマといったものもまた、歴史の表舞台に現れることが少なかったように思います。

アーケードゲームのサブカルチャーとしての側面に興味のある諸兄であらば、大塚ギチ氏の名前に覚えがあるかもしれません。氏は1993年当時の熱気あふれる『バーチャファイター』界隈にスポットを当てた「トウキョウヘッド」というノンフィクションを手がけた、アーケードゲーム文化の理解者の一人です。アーケードゲーム「プレイヤー」にスポットを当て、それを後世に残そうとする人物は、大変に希少であるといえるでしょう。

そんな大塚ギチ氏が、先ほど小説「THE END OF ARCADIA」をWeb上で公開。無料で読むことができます。本作は「トウキョウヘッド」よりさらに7年遡る、1986年のゲームセンターを舞台の一つとしています。

「トウキョウヘッド」が『バーチャファイター』なら、こっちは『ダライアス』です。

当時のプレイヤーの度肝を抜いた『ダライアス』と、ハイスコアラーである主人公たちとの出会いを巡るストーリーが、大塚ギチ氏の懸命な取材により、迫真のリアリティをもって紡がれています。

さしもの大塚ギチ氏も世代的に『ダライアス』はリアルタイムでは経験していないようですが、一時期『ダライアス』の筐体といっしょに暮らすという風変わりな経験を持っており、そしてまた、アーケードゲーム専門誌の嚆矢、ゲーメストの初期メンバーへの取材などを通して一世代古い時代のアーケードゲーム文化に着目したということですが、まさにそうした奇跡といってもいい巡り合わせによって「THE END OF ARCADIA」がしたためられるに至ったということです。

私はこのことに興味をひかれ、ここに紹介するものです。ゲームセンターが生み出す熱さの本質に迫っており、若い世代でも共感できるものと思いますので、ぜひご一読を。

http://www.undersell.co.jp/

杉田 哲朗

本誌編集長。100円を湯水のように投入し、機械のように精確なプレイを実行し、体力の限界を超え、人智を超えた閃きをもって障壁を突破し高得点に到達 [illegible] ハイスコアラーには [illegible] ボプレイヤー。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●アーケードゲーム以外では、ゲームのステータスがSNSに投稿されるのが普通になっています。「VF5FS」が既に実現していますが、もっと導入するわけにはいかないのでしょうか。他人の投稿がきっかけでプレイを思い立つことも多いので、いい刺激になると思うのですが。（杉田）

●今月は『マジカルビート』を取材でプレイしました。落ちゲー＋音ゲーと聞いてはいたものの、正直プレイするまで全然イメージできていなかったのですが、やってみると二つの要素がちゃんと入っていてビックリ！　キャラクターもカワイイし、オススメです。そして、シルエット企画に協力いただいた皆さまに感謝！（ムラズミ）

●NESiCAxLiveにケイブ参入ですよ！　オリジナル同様、「赤い刀 真 for NESiCAxLive」もひとまず全機体1コインクリアするぐらいはやります。この勢い？　で、CP2も配信してほしいですNE☆　ネットワーク対応でD&Dとかできたら、オッサン感涙です。（124ページのバランちゃんにぐっときたしもでん）

●今年も早いもので6月ですよ、6月。愛しの『機動戦士ガンダム カードビルダー』の全国オンラインも6月29日で終了ですよ。今やっとかなきゃだめですよ。スーパーで安売り探している場合じゃないですよ。最近キャベツが甘くて美味しいんですよ。（試食は恥ずかしくて断る小心者　なかむら）

●今回掲載した「キャリバー」記事、読んでいただけましたか？　闘劇関連とはいえ、アルカディアでCSタイトルを掲載する機会は少ないので、どんな構成がいいのかライターおおさか君と悩みました。他ゲー勢が多数参加するタイトルなので、もっとモリってほしいね！（VFもヨロ！ itakyo）

●ロケテストで遊ぶ機会のあった「ガンスリンガー ストラトス」。キャラクターに、個性があって楽しいですね。遠距離でちくちく戦うのが好きな私は、レミーで決まり。爆発兵器があるので、それで味方もろとも敵を全滅させてやるのです。そんな妄想してみたり。（ギガノト好きのOYZ）

●エリザベスから一文字を「ロ」にするとのっぴきならないことが判明。みんなやってみて！／「かくげいぶ!」打ち合わせでIKa先生と会談。なぜか突然幼な系のキャラを増やしたい旨打診される。まさか私欲のためでは……、などと邪推した記憶はございません／という訳で答えは「エリザベロ」でした。（松☆たか子）

●今回「SOUND VOLTEX」の企画をやりましたが、いろいろお話を聞いてみて、やっぱり何事にも遅すぎることはないと思いました。だから興味を持っている人は、その気持ちをすぐに行動へ！　ぜひ曲作りにチャレンジしてみましょう。てことで、自分もちょっと勉強してみようかな……なんて。（飛鳥）

●今月の特別付録「『春獄節』激闘DVD」はいかがでしたか？　カプコン様のご協力をいただき、公式全国大会の名勝負を「永久保存版」としてお届けすることができました。No.144では大会リポート記事を掲載しています。こちらと併せてご覧いただくと激闘がもっと楽しめますヨ。バックナンバーや電子版でぜひ！（ヤエ）

●おはようございます、づねと申します。以前から何度か本誌にて記事を書かせていただいていたのですが、座談会的なものへの参加は2度目。何の因果なのか、写真付きで載る時に限って毎回ダイエットが必要なくらい太っていることが多くて……。早速減量に励まねば！（づね）

●今月の『SOUND VOLTEX』企画記事にて、自分が「KOF'94」で大蛇薙が出せなかったようなバンドキッズ時代からお世話になっている大先輩にご協力いただきました！　音楽から離れはや数年。まさか、このようなかたちで一緒に仕事をすることになろうとは……。（シンドウ）

●もうすぐ『アルカディア』は150号発刊の時を迎えます！　読者投稿ページA-Froではいかに面白おかし……ゲフンゲフンいや厳粛かつ豪奢にこのときを祝うべきかと、企画案を募集中です。投稿者が集うサミットで何をするのかと併せて、皆さまの妙案をお待ちしておりますぞ！（ちくわ）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／伊勢猫／ウメハラ／おおさか／大須／OYZ／げっつ☆先生／極限堂／C・LAN／cw／鈴木秋則／スズキド／JOKER／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／づね／鉄拳番長／とき／バベル樋口／藤野俊昭／福士／マンモス丸谷／モリカワ／矢永／よるよる／REBELLION
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／木末春人／藤ちょこ／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　樽本 義之／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しております。それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）
■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

いよいよ全容が明らかに？　最新情報をお届け！

ガンスリンガー ストラトス

最新テクニックを分かりやすく解説。まだまだ遊び尽くせ！

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

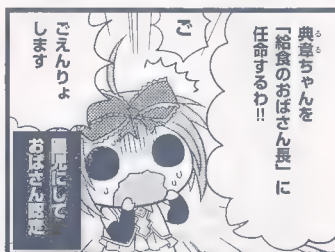
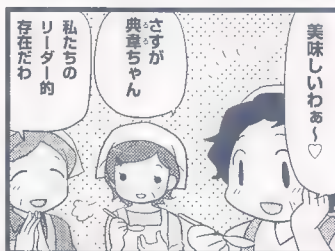
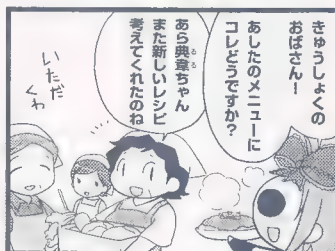
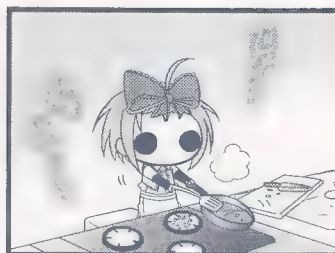
そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない！

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト、LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～、初音ミク Project DIVA Arcade、戦国大戦～ 15XX 五畿七道の雄、BEAT MAXIMUM　ほか

NEXT NUMBER 2012年8月号は

2012年6月30日（土）発売予定　定価990円（税込）

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア7月号［No.146］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.146
第13巻 第7号 通巻第146号 平成24年5月30日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-07
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

9月号/6月15日（金）必着
10月号/7月17日（火）必着
11月号/8月16日（木）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.146

アンケートはがき

1ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　〕

Q5. 今月の特別付録DVDの「春獄節」激闘アーカイブDVDはどうでしたか?

A5. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　〕

Q6.ゲームセンターにおいてあるもの以外で、遊んでいるトレーディングカードゲームはありますか?

A6. □ある　タイトル〔　〕

□ない

Q7.あなたの好きなギャグ漫画家をお書きください。

A7.〔　〕

Q8. あなたの属性は何ですか?　ご自由にお書き下さい。(例)忍者、巫女、撃属性など

A8.〔　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章・イラスト問わず、一番気に入った投稿作品をお教えください。

A9. 〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都道府県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

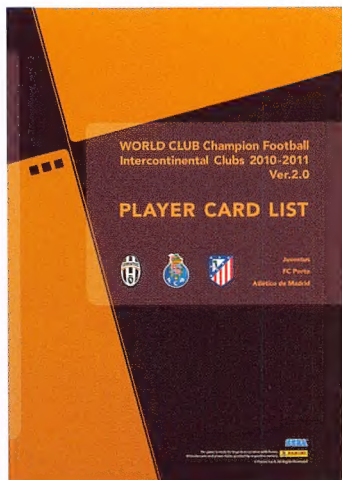
アンケートにご協力ありがとうございました!

ebten エビテン **ゲーム系グッズ通販専門店!**

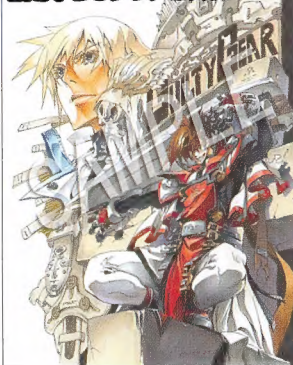
今月の読者割引番号コード **212507**
有効期限:2012年5月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

WCCF追加リフィル登場!

付録EXはこれだ!

『WCCF IC 2010-2011 Ver.2.0』に対応した追加リフィルだ。※オフィシャルバインダーは含まれていません。

■WCCF IC 10-11 Ver.2.0
オフィシャルカードバインダー用追加リフィル
商品コード:120502
販売価格:**2,310円**[税込]

ギルティの静音スティックが登場!

三和電子の「静音ジョイスティックレバー」と「静音押しボタン」を家庭用ACコントローラとして初採用した逸品が、PSN版『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス』と同時発売決定!

■ギルティギア 静音 スティック
-SANWA EDITION-【専売商品】
商品コード:120504
販売価格:**15,540円**[税込]
読者割引対象 表示価格から200円引き
◎ebtenスペシャル特典:石渡太輔氏描き下ろしA3クリアポスター 対応機種:PS3

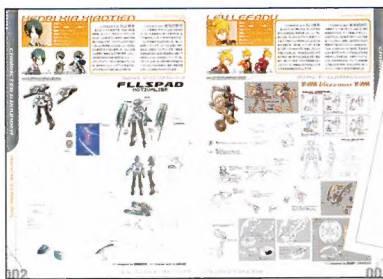
■ギルティギア 静音 スティック
-SANWA EDITION-【専売商品】【特典無し】
商品コード:120505
販売価格:**13,980円**[税込](10%引)

飛鳥、買うしか!

鉄拳キャラクターと山下しゅんや氏のコラボで誕生した、鉄拳美少女フィギュアシリーズ第三弾の風間飛鳥!

ebten購入特典は山下氏の原画を使用したA3クリアポスターだ!!

■コトブキヤ
鉄拳タッグトーナメント2
TEKKEN美少女
風間飛鳥(エビテン限定特典付)
商品コード:120503
販売価格:**6,510円**[税込]
読者割引対象 表示価格から200円引き
◎ebtenスペシャル特典:A3クリアポスター

旋光の輪舞デザイアーズルーレット オリジナルサントラ×ノベル発売!

初回購入特典は豪華な小冊子!

渡部恭久氏の書き下ろし楽曲と永川成基氏の小説が豪華BOX仕様で登場! 海田明里さんのボーカル曲やリクエストアレンジも含めて約20曲、60分以上の大ボリューム。初回購入特典小冊子は無くなり次第終了!

■旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE
SOUNDTRACK × NOVEL【専売商品】(特典付き)
商品コード:120501
販売価格:各**3,990円**[税込]
◎ebtenスペシャル特典:B5判40P設定小冊子

ほかにも商品を多数ご用意! 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード[手数料なし] JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い[手数料アリ] 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

No.146
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-07

4910114470728
01124